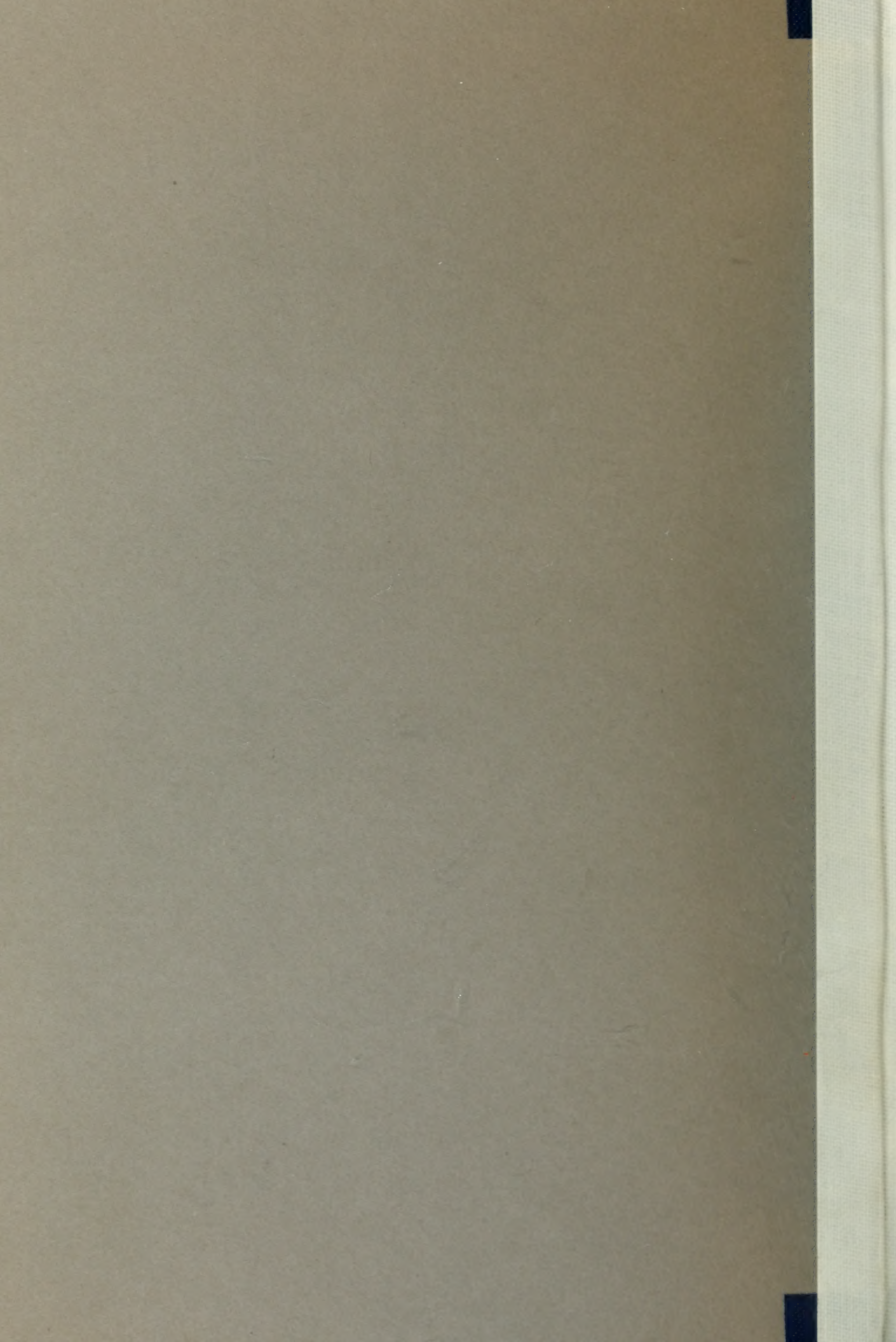




Karsten, Rafael
Beiträge zur Sittengeschichte der südamerikanischen Indianer







ACTA ACADEMIAE ABOENSIS
HUMANIORA I: 4

# BEITRÄGE ZUR SITTENGESCHICHTE DER SÜDAMERIKANISCHEN INDIANER

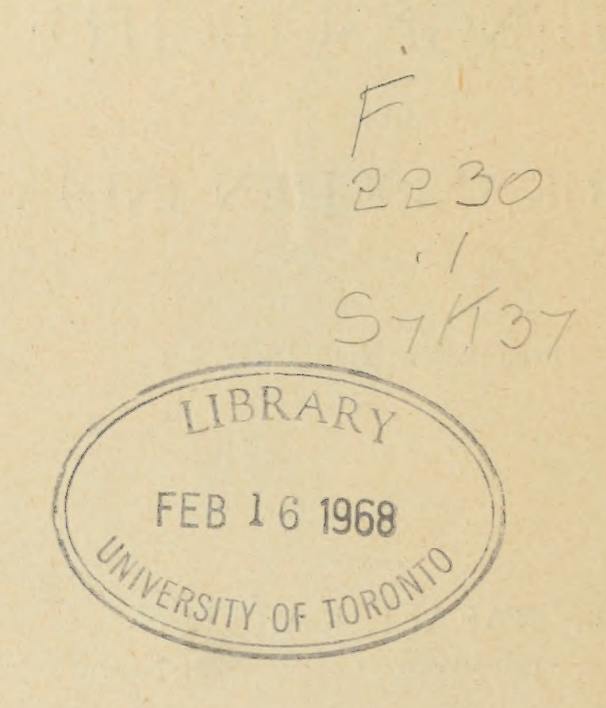
DREI ABHANDLUNGEN

VON

DR. RAFAEL KARSTEN

DOZENT AN DER UNIVERSITÄT HELSINGFORS (FINLAND)

ÅBO AKADEMI
ÅBO 1920




HELSINGFORS 1920
Druckerei der Finnischen Literatur-Gesellschaft

# I

# DAS PFEILGIFT DER SÜDAMERIKANISCHEN INDIANER

Unter den verschiedenen Zaubermitteln, die zu der magischen Medizin der Indianer gehören — das Wort 'Medizin' hier natürlich im weitesten Sinne gefasst — nimmt das Pfeilgift einen ganz besonderen und sehr interessanten Platz ein. Dies Gift, mit dem man die Spitze der Pfeile bestreicht, um durch eine kleine Wunde beim Opfer schleunigst tödliche Wirkungen hervorzubringen, ist wie bekannt in einem geographisch ziemlich begrenzten Gebiete Südamerikas heimisch, und zwar im Amazonasgebiete, in Guyana, am Orinoco und überhaupt in den rein tropischen Gegenden dieses Kontinents. Das hat seine natürliche Erklärung darin, dass die vegetabilischen Bestandteile, aus denen das Pfeilgift hergestellt wird, nur im tropischen Südamerika zu finden sind, und auch hier nicht überall. Daher darf man auch nicht glauben, dass alle die Indianerstämme, die das Gift verwenden, es auch selbst bereiten. Dies ist keineswegs der Fall. Die meisten Indianer erhalten in der Tat ihr Pfeilgift durch Kauf oder Tausch von anderen Stämmen durch den unter den Indianern bestehenden internationalen Kommerz. Von den ecuatorianischen Indianern z. B., mit denen wir es hier besonders zu tun haben, kennen, soviel ich weiss, alle östlich der Cordilleren wohnenden Stämme die Verwendung des Pfeilgiftes, aber nur einige

wenige verstehen es selbst herzustellen. So kaufen z. B. die Napo- und Curarayindianer, die Zaparos und die meisten Jibarostämme am Morona, Upano, Santiago und deren Nebenflüssen ihr Pfeilgift von gewissen Indianern am Amazonenstrome. Die Canelosindianer am Bobonaza und die Jibaros am mittleren Pastaza und am oberen Morona bereiten teils das Gift selbst, teils verschaffen sie es sich durch Kauf von unten, besonders von den halbzivilisierten Chasutas am mittleren Huallaga, die als geschickte Giftbereiter bekannt sind. Die Canelosindianer sagen, dass sie selbst das Gift nicht so stark zu machen verstehen wie die Chasutas, weil diese gewisse Ingredienzen darein mischen, die ihnen selbst unbekannt sind oder in ihrem Lande gar nicht existieren. — Die wenig bekannten, ganz wilden Avishiri zwischen Napo und Curaray, die mit keinen anderen Indianern Verkehr haben, bereiten auch selbst ihr Pfeilgift, und man behauptet, dass dasselbe sehr aktiv sei.

Alle die Stämme in Ecuador, die ihr Pfeilgift selbst herstellen, scheinen es verschieden — d. h. aus verschiedenen vegetabilischen Ingredienzen — zu bereiten, und niemals wird nur eine einzige, sondern immer eine Menge von verschiedenen Pflanzen dazu benutzt. Einige sind Lianen, andere Büsche, andere riesige Bäume, von einigen wird die Wurzel, von anderen der Stamm oder die Rinde, von wieder anderen die Frucht verwendet. Das fertig gekochte Pfeilgift ist eine geschickte Kombination der in diesen verschiedenen Pflanzen befindlichen giftigen Flüssigkeiten, und es ist unnötig hervorzuheben, dass das Ganze eine bewunderungswürdige pharmakologische Kenntnis seitens des indianischen Giftbereiters voraussetzt. Das Pfeilgift der südamerikanischen Indianer ist sicher eine von den genialsten Erfindungen, die jemals von wilden Völkern gemacht worden sind. Und doch ist es fraglich, ob der ursprüngliche Erfinder eine individuelle Person oder ein einzelner Stamm ist, oder ob nicht vielmehr mehrere Stämme in verschiedenen Teilen des südamerikanischen Kontinents die Erfindung unabhängig voneinander gemacht haben. Jedenfalls ist es sicher, dass, wenn auch die Hauptidee ursprünglich von irgendeinem einzelnen Indianer-

stamme — z. B. den Macusis in Guyana — herrühren sollte, doch die Entlehner neue Anwendungen derselben erfunden haben. Denn wie schon angedeutet, wird das Pfeilgift im verschiedenen Teilen von Südamerika etwas verschieden bereitet[1].

Die Art und Weise, in der die Indianer das Pfeilgift bereiten, und besonders die religiösen oder zauberischen Vorstellungen, die sie damit verbinden, sind bis heute nur unvollständig untersucht. Schon dass ich das Pfeilgift der indianischen Zaubermedizin zurechne, mag manchen befremden und inkorrekt erscheinen. Dass diese Kategorisierung jedoch richtig ist, wird, hoffe ich, aus dem folgenden hervorgehen.

Das berühmteste von den vielen indianischen Pfeilgiften und das einzige, von dem wir einige Kenntnis besitzen, ist das *curare* oder *ourali* der Macusiindianer in Guyana. Der Engländer Waterton, der am Anfang des neunzehnten Jahrhunderts in Südamerika reiste und vielleicht der erste ist, der das *ourali*-Gift der Macusis näher studiert hat, gibt die folgende Beschreibung über die Bereitung desselben.

Die Hauptingredienz des Giftes, nach der es auch seinen Namen trägt, ist die Liane *ourali* (*Strychnos toxifera*), und das erste Geschäft des Indianers für die Bereitung ist, eine hinreichende Menge dieser Liane im Walde zu sammeln. Weitere vegetabilische Ingredienzen bilden eine gewisse Wurzel »von sehr bitterem Geschmack» und zwei Zwiebelgewächse, die einen grünen leimigen Saft enthalten. Auch eine Quantität von dem stärksten indianischen Pfeffer (*Capsicum*) muss vorhanden sein. Die animalischen Bestandteile sind zuerst zwei Ameisenarten, von denen die eine sehr gross und schwarz und so giftig ist, dass ihr Stich Fieber verursacht. Die andere ist eine kleine rote Ameise, die wie eine Wespe sticht und die ihr Nest unter dem Laub eines Strauches aufbaut. Weiter werden die zermahlenen Giftzähne der *labarri*- und *counacouchi*-Schlangen hinzugefügt. Diese Giftzähne hat der Indianer gewöhnlich auf Lager, denn wenn er eine Schlange tötet, zieht er ihr die Giftzähne aus, um sie aufzubewahren.

---

[1] Bekanntlich werden ähnliche Pfeilgifte wie das der südamerikanischen Indianer auch von wilden Völkern in anderen Teilen der Welt, z. B. von den Buschmännern und anderen Negervölkern Afrikas und von den Eingeborenen Borneos, hergestellt.

Die Liane *ourali* und die bittere Wurzel werden in dünnere Streifen geschnitten und sodann in einen aus Blättern gemachten Korb gelegt. Dieser Korb wird über einen irdenen Topf gehalten, und auf die Streifen wird Wasser gegossen: die Flüssigkeit, die durchläuft, sieht wie Kaffee aus. Sobald der Indianer eine genügende Menge davon gewonnen hat, werden die Streifen herausgenommen und weggeworfen. Alsdann zerreibt er die lauchartigen Stengel und presst eine entsprechende Quantität von ihrem Safte mit der Hand in den Topf aus. Zuletzt werden die Giftzähne der Schlangen, die Ameisen und der Pfeffer zermahlen und in denselben Topf geworfen. Dieser wird hierauf über ein mässiges Feuer gestellt, und wenn er kocht, wird mehr von dem *ourali*-Safte hinzugefügt, jenachdem dies als notwendig erachtet wird, und der Schaum wird mittels eines Blattes abgeschöpft. Die Flüssigkeit wird gekocht, bis sie zu einem dicken Sirup von brauner Farbe reduziert ist. Sobald sie in diesen Zustand gebracht ist, werden einige Pfeile damit vergiftet und ihre Wirksamkeit an irgendeinem Tier erprobt. Wenn das Gift den Erwartungen entspricht, wird es in eine Kalebasse gefüllt, die zuerst mit Blättern und dann mit einem Stück von dem Felle eines Rehes umwickelt und mit Fäden umbunden wird [1].

Richard Schomburgk, der in den Jahren 1840—44 in Guyana reiste und ebenfalls der Bereitung des *curare*-Giftes beiwohnte, gibt folgende etwas abweichende Beschreibung desselben. Die Ingredienzen des Pfeilgiftes waren die folgenden:

Rinde und Alburnum von Urari (*Strychnos toxifera*).

*Yakki* (*Strychnos Schomburgkii*).

*Arimaru* (*Strychnos cogens* [Benth.]).

Weiter wurden Rinde und Wurzel von einigen Pflanzen verwendet, die Schomburgk nicht botanisch ermitteln konnte:

Die Rinde von *Tarireng*.

Die Rinde von *Wakarimo*.

Die Wurzel von *Tarireng*.

Die Wurzel von *Tararemu*.

Die Wurzel von *Muramu* (*Cissus sp.* ?), und zuletzt vier kleine Stückchen Holz von dem starkbittern Holz *Manuca* (Fam. *Xanthoxyleae*).

Ausser der fleischigen Wurzel *Muramu* wurden die verschiedenen Rinden, aber jede einzeln, in einem Mörser etwas gestampft, das sorgfältig aufgeschichtete Holz angezündet und die *urari*-Rinde zuerst in den über dem Feuer stehenden, mit Was-

---

[1] Charles Waterton, *Wanderings in South America.* London, 1828, pp. 55 sqq.

ser gefüllten Topf geworfen. Sowie der Inhalt des Topfes zu kochen begann, warf der Indianer in bestimmten Intervallen immer eine Handvoll der übrigen Ingredienzen, mit Ausschluss der *Muramu*, hinein, wobei er sich jedesmal über den Topf beugte und stark in die Masse bliess. Es wurde nur so viel Feuer unterhalten, als zu einem gelinden Kochen nötig war. Innerhalb der nächsten 24 Stunden verliess der Koch das Feuer, das er fortwährend in gleichem Brennen erhielt, nur für Augenblicke. Nach Verlauf dieser Zeit war der Extrakt ziemlich dickflüssig geworden. Die Masse wurde in einen aus einer Palmenblütenhülle verfertigten Durchschlag oder Trichter geschüttet und die Flüssigkeit darüber durchgeseiht. Die durchgeseihte Flüssigkeit wurde sodann ungefähr 3 Stunden der vollen Sonne ausgesetzt, und erst jetzt wurde der schleimige Saft der ausgepressten Wurzel *Muramu* hinzugefügt. Die ganze Masse wurde zum weiteren Verdicken ihres Inhaltes wieder der Sonne ausgesetzt und dann in eine kleine, mit Palmenblättern fest verschlossene Kalebasse getan. Am dritten Tag war das Gift fertig, wo seine Stärke an einer Eidechse geprüft wurde. War das Gift gut, starb die Eidechse nach zehn Minuten [1].

Schomburgk richtet sich polemisch gegen die Angaben von Waterton und anderen Verfassern rücksichtlich der Ingredienzen des *urari*-Giftes und betont, dass er »von der so viel gefabelten Bereitung dieses Giftes durch Hinzufügen von gestossenen Giftfängen von den giftigsten Schlangen, Ameisen, Capsicum etc.» bei den Macusis nichts bemerkt habe [2]. Es liegt indes keine Veranlassung vor die Richtigkeit der Angabe Watertons zu bezweifeln. Waterton besuchte die Macusis viele Jahrzehnte früher als Schomburgk, und wahrscheinlich andere Stämme dieses Indianervolkes. Es ist sehr wohl möglich, dass die verschiedenen Stämme das Pfeilgift in etwas verschiedener Weise bereiteten. Watertons Beschreibung ist sogar besonders interessant dadurch, dass sie sich augenscheinlich auf eine ursprünglichere Methode der Herstellung des Giftes bezieht. Dass die zermahlenen Giftfänge von Schlangen als Ingredienz verwendet wurden, beruht auf einer für primitive Leute sehr natürlichen und naheliegenden Ideenassoziation, und wie ich später zu zeigen versuchen werde, liegt grosse Wahrscheinlichkeit

---

[1] R. Schomburgk, *Reisen in British-Guiana in den Jahren 1840—1844*. Leipzig, 1847—48, I. 450 sqq.

[2] Schomburgk, *op. cit.* I. 453.

für die Annahme vor, dass gerade die giftigen Schlangen ursprünglich gewissen Naturvölkern die Idee eingegeben haben eine solche Waffe wie das Pfeilgift herzustellen. Was aber den indianischen Pfeffer (*Capsicum*) betrifft, so wird er auch von den ecuatorianischen Indianern allgemein bei der Bereitung des Pfeilgiftes verwendet.

Hinsichtlich der abergläubischen Vorstellungen und Gebräuche, die mit der Bereitung des Pfeilgiftes verbunden sind, stimmen anderseits Waterton und Schomburgk gut überein. Der Topf, in dem das Gift gekocht wird, muss ganz neu sein, und es darf kein von anderen Händen als denen des Koches angefertigtes Werkzeug verwendet werden. Der Koch selbst muss während der Bereitung streng fasten und darf besonders kein Zuckerrohr kauen und kein Salz essen. Ein unverbrüchliches Gesetz fordert, dass während des Kochens keine Frau, kein Mädchen, am allerwenigsten eine schwangere Frau in die Nähe des Hauses kommen darf. Wenn sie dorthin kommen, wird ihnen *yabahou*, der böse Geist, Schaden zufügen. Das Feuer unter dem Topfe darf nicht gänzlich verlöschen; das Gift würde dann seine Wirksamkeit verlieren. Der Koch muss sich in Acht nehmen, dass er sich nicht den giftigen Dämpfen aussetzt, die aus dem kochenden Topfe emporsteigen[1], usw. — In diesen Hinsichten scheinen alle Stämme in Südamerika, die das Pfeilgift bereiten, ungefähr dieselben abergläubischen Vorstellungen zu haben[2].

* * *

Im folgenden werde ich vor allem die Art und Weise schildern, in der die Canelosindianer und die mit ihnen verwandten Jibaros am mittleren Pastaza ihr Pfeilgift herstellen. Besonders das Verfahren der Canelosindianer scheint mir für die indianischen Giftköche typisch zu sein, wenn auch wenige andere Indianer das Gift mit so vielen Zeremonien und so peinlicher Sorgfalt bereiten wie diese.

---

[1] Waterton, *op. cit.* p. 57. Schomburgk, *op. cit.* I. 452 sqq.

[2] Über das Pfeilgift in Südamerika siehe auch die zusammenfassende Darstellung von v. Martius, *Beiträge zur Ethnographie Amerikas*, I. 653—660.

Um das indianische Pfeilgift und seine Herstellung genau studieren zu können, sollte man nicht nur Ethnologe, sondern vor allem Botaniker und Pharmakologe sein. Da ich selbst in letzterer Hinsicht nicht Fachmann bin, ist meine eigene kleine Studie natürlich unvollständig geblieben. Selbst bin ich nur imstande die indianischen Namen der betreffenden Pflanzen mitzuteilen nebst einer kurzen Angabe der Art einer jeden — ob es eine Liane, ein Strauch, ein grosser Baum ist, usw. — und einer Beschreibung über die Bereitung derselben für den gegebenen Zweck. Auch hiermit glaube ich indes späteren Forschern einen guten Dienst geleistet zu haben. Wenn jemals ein wissenschaftlich gebildeter Botaniker nach Ecuador kommt, um das Pfeilgift und andere ähnliche »Medizinen» der Indianer näher zu studieren, wird er auf Grund der von mir gegebenen Namen und Angaben mit Hilfe der Indianer leicht das nötige Untersuchungsmaterial finden. Nicht nur vom ethnologischen und religionsgeschichtlichen, sondern auch vom medizinischen und pharmakologischen Gesichtspunkt aus scheint es mir höchst wünschenswert, dass die magische Medizin der Indianer einmal von einem gebührend ausgebildeten Fachmann studiert werde, denn viele von ihren medizinalen Pflanzen sind sicher der Wissenschaft vollständig unbekannt.

Die Canelosindianer bereiten ihr Pfeilgift aus 20 bis 30 verschiedenen Bestandteilen, die sämtlich der Pflanzenwelt entnommen sind. Von diesen habe ich jedenfalls die wichtigsten aufgezeichnet. Mein indianischer Gewährsmann, der doch selbst ein alter Giftbereiter war, sagte mir, dass es kaum irgendeinen einzelnen Indianer gibt, der aus dem Stegreif alle die Pflanzen aufrechnen kann, die für die Bereitung des Giftes erforderlich sind. Wenn die Indianer im Walde umherstreifen, um das dafür nötige Material zusammenzubringen, erinnern sie sich allmählich beim Suchen und im Gespräch miteinander der verschiedenen Lianen, Wurzeln und sonstigen Pflanzen, die die nötigen Ingredienzen für das Gift liefern.

Die Canelosindianer, wie die übrigen quichuasprechenden Indianer des ecuatorianischen Orients, nennen das Pfeilgift *pucúna hámbi*. *Pu-*

*cúna* bedeutet das Blasrohr, mit dem die vergifteten Pfeile abgeschossen werden. *Hámbi* ist die allgemeine Benennung für jede Zaubermedizin, der man übernatürliche Eigenschaften (die Gegenwart eines Geistes oder Dämons) zuschreibt. *Hámbi* werden also sowohl wirkliche Heilmittel, die der Pflanzenwelt entnommen sind, wie auch Gifte wie das Pfeilgift, genannt.

Die Napoindianer nennen das Pfeilgift auch *ticuna*, weil sie das Pfeilgift früher von den Tikunaindianern am Amazonenstrome erhielten.

*Huasca* ist der Quichuaname für 'Liane' oder 'Schlingpflanze' jeder Art. *Ruya* bedeutet einen grossen, gerade wachsenden Baum. *Caspi* ist eine allgemeinere Benennung für 'Baum' oder 'Strauch'. *Muyu* bezeichnet die Frucht eines Baumes oder den Samen einer kleineren Pflanze. *Cara* bedeutet Rinde eines Baumes.

Folgende Pflanzen, für die ich die Quichuanamen gebe, werden von den Canelosindianern für das Pfeilgift verwendet.

1. *Varvascu* (*Jacquinia armillaris*). *Varvascu* ist ein kleiner giftiger Strauch, der in den Wäldern des ecuatorianischen Orients wild wächst, aber von den Indianern auch besonders angebaut wird. Der *varvascu* ist am meisten bekannt wegen der Rolle, die das der Pflanze entnommene Gift in der Fischerei der Indianer spielt. Die in der Wurzel befindliche giftige Flüssigkeit wird ausgepresst und in den Fluss gegossen, und sie hat die Eigenschaft den Fisch zu betäuben, sodass er mit Leichtigkeit gefangen werden kann. Das Gift wird indes auch für die Herstellung des Pfeilgiftes verwendet. Zu diesem Zweck werden die Wurzeln zuerst mit Keulen zerstossen und dann eine Weile in einem besonderen Topfe gekocht. Nachdem das Gift in dieser Weise ausgekocht ist, werden die Wurzeln herausgenommen, und die übriggebliebene Flüssigkeit wird in einen besonderen grossen Topf getan, um zusammen mit den übrigen Giften weiter zu kochen.

2. *Hambi lallu* ist ein wild wachsender Strauch, dessen giftige Eigenschaften ebenfalls für das Pfeilgift verwertet werden. Ein Stück des Stammes wird abgeschnitten, die Rinde abgekratzt und weggeworfen,

die hölzerne Masse zerstossen und zuerst einige Stunden separat gekocht, worauf die Flüssigkeit in den grossen Topf geschüttet wird, um mit den übrigen giftigen Flüssigkeiten weiter zu kochen.

3. *Pala huasca* ist eine grosse platte, 12 bis 15 cm breite Liane, die sich um die grössten Bäume des Urwaldes schlingt. Wegen ihrer platten Form wird die Liane die 'Schaufelliane' (*pala* = 'Schaufel') genannt. Ein Stück des Stammes wird abgeschnitten, mit Steinen zerstossen und ein paar Stunden in einem besonderen Topfe gekocht, worauf die erhaltene giftige Flüssigkeit zusammen mit den übrigen Giften in den grossen Topf getan und weiter gekocht wird.

4. *Cañu huasca*, eine Liane von ungefähr derselben Grösse wie *pala huasca*. Längs der Mitte der Liane läuft ein tiefer kanalähnlicher Einschnitt, woher dieselbe ihren Namen hat (*cañu* = 'Kanal'). *Cañu huasca* wird genau in derselben Weise zubereitet wie *pala huasca*.

5. *Payangshi* ist eine grosse gelbe Liane, die sich unter der Erde herschlingt. Ein kleiner Spross schiesst aus der Erde hervor und deutet an, wo sich die Liane findet. *Payangshi* wird in derselben Weise zubereitet wie die letzterwähnten Lianen, indem ein Stück des Stammes abgeschnitten, zerstossen und zuerst separat gekocht wird.

6. *Iluchi* ist ein kleiner Strauch. Es gibt davon zwei Arten, von denen die grössere, *hatun iluchi*, ungefähr $1^1/_2$ m, die kleinere, *uchilla iluchi*, $^1/_2$ bis 1 m hoch ist. Von beiden wird die Wurzel verwendet. Die äussere Rinde taugt nicht, wird daher abgekratzt und weggeworfen. Die gelbe Substanz darunter wird herausgenommen, zuerst besonders gekocht und darauf zusammen mit den übrigen Giften in den grossen Topf getan.

7. *Tunishpa huasca* (*tunishpa* = 'gemischt'). Ein Strauch, der seinen Namen davon hat, dass er dem *Iluchi* sehr ähnlich ist. Um das Gift herzustellen, wird die Rinde des Stammes mit einem Messer abgekratzt, zuerst in einem besonderen Topfe und sodann im grossen Topfe zusammen mit den übrigen giftigen Flüssigkeiten gekocht.

8. *Apa huasca* (*apa* = 'alt', 'antik'). Eine grosse Liane, die in derselben Weise zubereitet wird wie *pala* und *cañu huasca*.

9. *Cüilin huasca* (*cüilin* = ein Vogel aus der Familie der Tukane). Eine kleine Liane, 3 bis 4 cm im Durchschnitt. Wird in derselben Weise wie *apa huasca*, etc. zubereitet.

10. *Hambi huasca.* Eine lange, dicke Liane, die sich um die Riesenbäume des Urwaldes schlingt. Oben ist sie dicker als unten, und besonders diese dickeren Teile des Stammes werden verwendet. Eine Menge kleinere Stücke werden von zwei Indianern abgeschnitten, sodass das Ganze eine gute Bürde bildet. Diese Stücke werden sodann in der gewöhnlichen Weise zubereitet, d. h. mit Steinen zerstossen und in einem besonderen grossen Topfe eine Weile gekocht. Die Holzstücke werden darauf herausgenommen und die Flüssigkeit zusammen mit den übrigen Giften im anderen Topfe gekocht. Sie wird aber nur nach und nach, jedesmal bloss eine kleine Menge, in diesen letzteren hineingetan, indem man das Wasser bei mässigem Feuer allmählich verkochen und eintrocknen lässt, sodass zuletzt nur eine kleine, aber konzentrierte Menge übrigbleibt.

11. *Lispungu muyu. Lispungu* ist ein hoher, dicker Baum des Urwaldes mit Früchten von derselben Grösse wie die des Kalebassenbaumes. Diese Früchte werden für die Herstellung des Pfeilgiftes verwendet. Die Frucht wird zerspalten, die kleineren Samen im Innern werden herausgenommen, gerieben und in einem besonderen Topfe gekocht. Das Ganze wird sodann durchgeseibt, indem man es durch ein Tuch gehen lässt und die Essenz gut auspresst. Diese konzentrierte Flüssigkeit wird darauf im anderen Topfe zusammen mit den übrigen Giften weiter gekocht.

12. *Hambi muyu.* Von dieser Pflanze gibt es drei Arten, von denen zwei bei der Giftbereitung verwendet werden. Die eine ist ein Baum und wird *hatun hambi muyu* genannt, die andere ist ein Strauch und heisst demnach *uchilla hambi muyu.* Von beiden wird die rote, ziemlich kleine Frucht verwendet. Bei *hatun hambi muyu* wird die Frucht zerspalten, die Samen im Innern werden herausgenommen und zermahlen. Eine grössere Menge, etwa ein kleines Holzgefäss voll, wird von den zermahlenen Samen zubereitet. Diese Masse wird eine Weile in einem

besonderen Topfe gekocht, danach seiht man sie durch ein Tuch, um die Essenz herauszuziehen, ganz wie es mit *lispungu muyu* gemacht ist. Diese Essenz, die von weisser Farbe ist, wird zuletzt mit den übrigen Giften gemischt.

Auch bei *uchilla hambi muyu* wird die kleine rote Frucht zerspalten und die Samen im Innern herausgenommen und zermahlen. Nachher wird aber diese Masse ohne weiteres, d. h. ohne besonders gekocht zu sein, mit den übrigen Giften gemischt.

13. *Taraputu cara.* Dies ist eine Schlingpflanze, deren Blätter den Blättern der Tarapotopalme ähnlich sind. Von dieser Schlingpalme gibt es verschiedene Arten, und alle werden für die Giftbereitung verwendet. Die schwarze Rinde wird von jeder Pflanze mit einem Messer abgekratzt, bis man die gewünschte Menge beisammen hat, und zuerst in einem besonderen Topfe, dann zusammen mit den übrigen Giften gekocht.

14. *Cicuanga caspi* (*cicuanga* = 'Tukan'), 'der Tukanbaum'. Ein grosser, hübscher Baum. Eine gewisse Menge von der Rinde wird abgekratzt und in einem besonderen Topfe gekocht, worauf die Flüssigkeit mit den übrigen Giften gemischt wird.

15. *Hambi cara caspi.* Ein Strauch. Die Rinde wird abgekratzt und, ganz wie bei *Cicuanga caspi*, zuerst besonders gekocht.

16. *Yana hambi caspi.* Ein kleiner Strauch. Die Wurzel davon wird verwendet, mit einer Keule zerstossen und zuerst besonders gekocht, ganz wie mit *hambi caspi*, etc. verfahren wird.

17. *Chilíca caspi.* Ein grosser Baum. Die Rinde wird abgekratzt und besonders gekocht, wie bei *cicuanga caspi*, etc.

18. *Chihun caspi.* Ein Strauch. Die Wurzel wird in kleinere Stücke zerspalten, und diese werden ungefähr einen halben Tag in einem besonderen Topfe gekocht, bis die darin befindliche giftige Flüssigkeit freigemacht ist. Diese Essenz wird sodann mit den übrigen Giften weiter gekocht.

19. *Ahuiringri caspi.* Der Ingwerstrauch. Die Wurzel wird genommen, gereinigt und ungefähr ein paar Stunden besonders gekocht,

worauf die Essenz mit den übrigen giftigen Flüssigkeiten weiter gekocht wird.

20. *Hambi pahuaga.* Ein grosser Baum. Die dicke Rinde wird vom Stamme losgerissen, mit Steinen zerstossen und besonders gekocht, ganz wie es in anderen ähnlichen Fallen geschieht.

21. *Mandi.* Von dieser Pflanze gibt es zwei Arten. Die eine ist kleiner, mit essbaren Früchten und Blättern und wird als Nahrungsmittel von den Canelosindianern angebaut. Die andere ist grösser und giftig und wird nur für die Bereitung des Pfeilgiftes verwendet. Die Rinde des Strauches wird genommen, gut gereinigt und besonders gekocht, um sodann mit den übrigen Giften gemischt zu werden.

22. *Pala panga ruya.* Ein kleiner Strauch, von dem die Wurzel verwendet wird. Bis zehn solche Wurzeln werden genommen, in kleinere Schlingen geschnitten und lange Zeit, etwa zwei Tage, in einem besonderen Topfe bei gelindem Feuer gekocht. Die in dieser Weise eingekochte, konzentrierte Flüssigkeit wird mit den übrigen giftigen Flüssigkeiten gemischt und weiter gekocht.

23. *Huaranga quihua.* Eine kleine Pflanze, von der die Wurzel verwendet wird. Diese wird zuerst eine Weile besonders gekocht, worauf die Flüssigkeit mit den übrigen Giften gemischt wird.

24. *Hambi uchu, aji,* indianischer Pfeffer. Dieser *aji,* der *hambi uchu* genannt wird, ist klein und der Farbe nach gelb und so stark, dass er nicht zum Essen taugt, sondern nur für das Pfeilgift verwendet wird. Die ganze Frucht wird eine Weile besonders gekocht, zerstossen und mit den übrigen Giften gemischt.

25. *Matiri uchu,* eine andere Art von *aji.* Dieser ist grösser als *hambi uchu* und von roter Farbe und wird auch gegessen. Wenn er für die Bereitung des Giftes verwendet wird, werden die Samen im Innern herausgenommen, gemahlen und besonders gekocht, worauf die Masse mit den übrigen Giften gemischt wird.

Nachdem wir so die verschiedenen Pflanzen kennen gelernt haben, die für das Pfeilgift Verwendung finden, werden wir etwas näher unter-

suchen, wie das Gift bereitet wird und welche Vorstellungen die Indianer damit verknüpfen.

Um das Pfeilgift zu kochen, braucht man nicht notwendig ein Zauberarzt sein, wenn auch das Ganze eine Zauberhandlung genannt werden kann. Es ist genug, dass man die für diese besondere Industrie nötige Einsicht und Erfahrung besitzt. Unter den Canelosindianern sind die Giftköche zwei, gewöhnlich ältere Männer, die, wenn sie auch nicht eigentliche Zauberer sind, doch einige Kenntnis in den Geheimnissen der Geisterwelt besitzen. Das Kochen kann nicht im Hause, sondern muss im Walde vor sich gehen, die Töpfe, die dabei benutzt werden, müssen ganz neu und niemals für andere Zwecke verwendet gewesen sein. Töpfe, die z. B. zum Speisekochen benutzt worden sind, wären schon wegen des Salzes, das den Speisen zugesetzt wird, untauglich, denn das Salz, das ein Gegengift gegen das Pfeilgift ist, darf nicht damit in Berührung kommen. Die Giftköche bereiten sich für ihre Arbeit durch eintägiges Fasten vor, wobei sie nur grüne geröstete Bananen ohne Salz essen und keinen Verkehr mit ihren Frauen haben dürfen.

Das Kochen findet im Walde in einem Rancho statt, der einen halben bis einen Tag weit von dem Hause errichtet worden ist. Ein Stück von diesem Rancho, näher dem Wohnhause, ist ein anderer kleiner Rancho aufgeschlagen. Hierher dürfen auch andere Männer oder Knaben kommen, die bei der Arbeit behilflich sind durch Tragen von Töpfen und Brennholz und vor allem durch Herbeischaffen des Materials, der gewaltigen Menge von Lianen, Wurzeln, Holzstücken und Früchten, aus denen das Gift bereitet wird. Den zweiten Rancho, wo das Kochen vor sich geht, dürfen nur die beiden Giftköche betreten. Die Frauen aber dürfen weder nach dem ersten noch nach dem zweiten Rancho kommen.

Für das Kochen werden vier neue grosse Tontöpfe von derselben Art benutzt, wie sie die Indianer für ihr Yukabier verwenden. Diese werden von den Giftköchen nach dem einen Rancho gebracht. Hierher bringen sie auch nach und nach aus dem ersten Rancho die für das Kochen nötigen und teilweise zubereiteten Pflanzen.

Das Bereiten des Giftes nimmt im ganzen acht Tage in Anspruch. Die zwei ersten Tage werden dazu verwendet das Material zu bereiten, die Pflanzen, Wurzeln und Lianen zu reinigen, zu schälen, zu zerstossen, usw. Diese Arbeit findet hauptsächlich im ersten Rancho statt, und dabei dürfen, wie gesagt, auch kleine Knaben behilflich sein.

Das Kochen darf nur nachts vor sich gehen, und das dabei benutzte Brennholz muss aus dem harten Stamme der Chontapalme bestehen, denn nur so wird das Gift stark ausfallen. Gegen den Abend des zweiten Tages werden die Feuer angezündet, das Kochen beginnt und wird die ganze Nacht bis Tagesanbruch fortgesetzt. Sodann macht man eine Pause, die den ganzen Tag dauert, und am folgenden Abend wird wieder mit dem Kochen angefangen. Nachdem man so während zweier aufeinanderfolgenden Nächte das Gift gekocht hat, tritt eine Zwischenzeit von zwei Tagen und zwei Nächten ein, während deren die Arbeit ruht. Nach Ablauf dieser Tage und Nächte kocht man wieder zwei aufeinanderfolgende Nächte. Damit wird das Kochen beendigt, und das Gift ist fertig.

Wie wir früher gesehen haben, werden die meisten Pflanzen zuerst besonders zubereitet und in besonderen Töpfen gekocht, einige viele Stunden, andere sogar Tage lang. Stets wird nur ein kleines Feuer benutzt, das Kochen muss langsam und allmählich vor sich gehen. Nachdem die verschiedenen giftigen Flüssigkeiten separat gekocht sind, werden sie, wie erwähnt, zusammen in einem grossen Topfe weiter gekocht. Das Kochen wird bei mässigem Feuer so lange fortgesetzt, bis die ganze Flüssigkeit allmählich einkocht und dick wird, etwa wie Sirup oder Honig. Die Farbe des so fertig gekochten Pfeilgiftes ist dunkelbraun.

Während der ganzen Zeit des Kochens bleiben die Köche im Walde. Sie fasten dabei streng, indem sie jeden Tag nur ein paar geröstete Bananen ohne Salz essen dürfen. Auch Yukabier (Chicha) dürfen sie trinken. Diese Speise muss jedoch im ersten Rancho genossen werden, wohin sie von einem Manne gebracht wird. In dem Rancho, wo das Kochen stattfindet, dürfen sie überhaupt nichts essen oder trinken.

Wenn sie nicht gut fasten, und besonders wenn sie Salz oder süsse Sachen essen, wird das Gift untauglich ausfallen. Während der Arbeit singen die Köche Beschwörungen der Dämonen (*supai*) der giftigen Pflanzen, um sie herbeizurufen und günstig zu beeinflussen, im übrigen dürfen sie aber nur das Notwendigste sprechen, und auch dies mit gedämpfter Stimme.

Während der Tage, wo die Männer kein Gift kochen, sind sie gewöhnlich mit Schneiden von Giftpfeilen beschäftigt.

Mit Frauen dürfen die Giftköche keinen Verkehr haben, und es ist den ersteren überhaupt nicht erlaubt der Stelle nahe zu kommen, wo die wichtige Handlung vor sich geht. Wenn eine Frau sich dem Rancho nähert, wird das Gift ganz inaktiv ausfallen und verdorben werden. Hat die Frau im Hause einen Säugling, so wird das Kind sterben. Es geschieht zum Teil, um sich gegen die Neugier der Frauen zu sichern, dass die Giftbereiter sich in den Wald zurückziehen.

Nach dem Glauben der Indianer wohnt in jeder der Pflanzen, die für das Pfeilgift verwendet werden, ein Geist oder Dämon (*supai*), dem die Pflanze gerade ihre giftigen Eigenschaften verdankt. Es ist dieser Dämon, der das Opfer tötet, wenn der vergiftete Pfeil in seinen Körper eindringt. Daher wird das Pfeilgift auch *supai hambi*, »die dämonische Medizin», genannt. Beim Bereiten des Giftes, durch die Beschwörungen, die dabei ausgesprochen werden, wird der der Pflanze innewohnende Geist beeinflusst, sozusagen »entwickelt», gezwungen seine Kraft zu konzentrieren, gerade wie z. B. im gegorenen berauschenden Yukabiere der Geist der Yukapflanze konzentriert ist. Die Giftköche sind sich dessen vollständig bewusst, und die Vorsichtsmassregeln, die sie beobachten, das Geheimnis, mit dem sie ihre Operationen umhüllen, beruhen gerade auf diesem Glauben. Der Geist, der beschworen und bezwungen wird, ist sehr böse und versucht seinen Bezwingern Schaden zuzufügen. Die giftigen Gase, die aus dem kochenden Gifttopfe emporsteigen, sind der Ausdruck des Zornes des geplagten Dämons. Die Köche suchen sich daher so viel wie möglich den schädlichen Dünsten zu entziehen, die, wie sie behaupten, sie krank

machen. Wenn sie aus dem Walde zurückkommen, sind sie in der Tat blass und kraftlos und geben vor mehr oder weniger krank zu sein, weil sie mit den Dämonen des Giftes Verkehr gehabt haben. Das strenge Fasten hat jedoch dazu vermutlich mehr als die giftigen Dünste beigetragen.

Wenn das Gift fertig ist, wird seine Wirkungskraft an einem Frosch erprobt, indem man mit einem vergifteten Pfeile auf ein solches Tier schiesst. Stirbt der Frosch bald, so ist dies eine Beweis, dass das Gift gut ist, da ja die Frösche ein sehr zähes Leben haben.

Salz und Zucker sind Gegengifte gegen das Pfeilgift oder werden wenigstens als solche angesehen. Wenn ein Indianer durch ein Unglück von einem vergifteten Pfeile verwundet worden ist, löst man eine kleine Menge von Salz in Wasser auf und gibt ihm dies zu trinken. Die Indianer behaupten, dass die schädlichen Wirkungen des Giftes dann ausbleiben.

Dasselbe gilt von Zucker. Richtige Jäger unter den Jibaros und den Canelosindianern gehen so weit, dass sie niemals Zuckerrohr kauen noch süsse Sachen essen, da sie glauben, dass sie in diesem Falle die Fähigkeit, die Tiere des Waldes mit Giftpfeilen zu erlegen, verlieren werden.

Mit Giftpfeilen dürfen nur essbare Tiere erlegt werden. Wenn man damit irgendein dämonisches oder sonst untaugliches Tier, z. B. einen Geier oder eine Schlange tötet, wird das Gift seine Wirkungskraft vollständig verlieren. Man wird damit kein Wild mehr erlegen können.

Das Gift wirkt nur, wenn es ins Blut kommt, wo es eine augenblickliche Lähmung oder Verkalkung hervorzubringen scheint, und die Indianer verstehen, dass es — gerade wie das Gift der Schlangen — mit der Blutzirkulation durch den ganzen Körper geleitet wird. Dringt das Gift nicht ins Blut, wirkt es nicht so schnell tötend; man kann sogar eine ganz unbedeutende Menge ohne Gefahr verschlucken, wenn man nur weiss, dass man im Munde oder in den Eingeweiden keine Wunde hat. Wenn der Indianer Gift kauft und prüfen will, ob es aktiv und stark ist, nimmt er ein bisschen davon auf die Zunge, um sich nach dem Geschmack ein Urteil darüber zu bilden.

Von den Jibaros am mittleren Pastaza und oberen Morona, die teilweise ihr Pfeilgift (*seasa*) selbst bereiten, habe ich folgende Angaben über die dabei verwendeten vegetabilischen Ingredienzen und die beim Bereiten beobachteten Gebräuche erhalten.

Es werden folgende Pflanzen für das Pfeilgift verwendet. Die Namen werden in der Jibarosprache gegeben.

1. *Yarrier*, eine von den grössten Lianen des Urwaldes. Etwas von der Rinde des Stammes wird mit einem Messer abgekratzt und zusammen mit den übrigen vegetabilischen Bestandteilen in einem Topfe gekocht.

2. *Yarirahua*, 3. *tsaueimera*, 4. *papura*, 5. *nupama*, 6. *machápi* sind alle dicke Lianen von ungefähr derselben Grösse wie die erstgenannte. Sie werden auch in derselben Weise zubereitet, indem die Rinde abgekratzt und gekocht wird.

7. *Paingis* ist eine kleinere, etwa 2 bis 3 cm dicke Liane. Sie wird für die Bereitung des Giftes in derselben Weise behandelt wie die vorigen.

8. *Eimera* ist ein kleiner wild wachsender Strauch. Die Rinde der Wurzel wird abgekratzt und zusammen mit den übrigen Ingredienzen gekocht.

9. *Yeistseasa*, ein kleiner Strauch. Etwas von der Rinde wird vom Stamme abgezogen und mit Steinen bearbeitet. Die dadurch freigemachte giftige Flüssigkeit wird ausgepresst und gekocht.

10. *Tachira*, ein Strauch. Die Rinde des Stammes wird abgekratzt und zusammen mit den übrigen Giften gekocht.

Unter den Jibaros dauert das Kochen des Giftes nur einen Tag und findet, wie immer bei solchen Gelegenheiten, im Walde statt. In dem Masse, wie das Gift ausgekocht wird, werden die Rindenstücke und der Bodensatz herausgenommen, und die übriggebliebene Flüssigkeit wird bei mässigem Feuer weitergekocht, bis sie allmählich eintrocknet und sich verdickt. Im übrigen gilt für manche Details dasselbe wie unter den Cañelosindianern. Der Topf muss ganz neu und darf niemals zu

anderen Zwecken benutzt gewesen sein. Das beim Kochen benutzte Brennholz muss aus Chonta sein. Der Giftkoch bereitet sich für seine Arbeit durch eintägiges Fasten vor, wobei er viel Tabakswasser trinkt und im übrigen nur in Wasser gekochte und zerstossene Bananen ohne Salz isst. Auch in geschlechtlicher Hinsicht beobachtet er Enthaltsamkeit. Am Tage des Kochens darf er, während er im Walde ist, gar nichts essen. Keine Frau darf in die Nähe des Ranchos kommen, wo das Kochen vor sich geht. Wenn eine Frau nahe kommt, setzt sie sich einer Gefahr aus, und das Gift wird ganz untauglich und wirkungslos ausfallen. Dasselbe würde geschehen, wenn der Giftkoch Salz oder süsse Sachen ässe oder solche irgendwie mit dem Gifttopfe in Berührung kämen.

Auch nach der Anschauung der Jibaros verdankt das Gift seine Wirkungskraft einem Geiste oder Dämon (*wakáni*), der die Seele der giftigen Pflanzen darstellt und der beim Kochen sozusagen entwickelt wird. Der Dämon, der beim Bereiten des Giftes bezwungen und beschworen wird, ist sehr böse und sucht den Giftköchen auf allerlei Weise zu schaden. In den giftigen Dünsten, die aus dem kochenden Topfe emporsteigen, äussert sich der Zorn des geplagten Geistes. Das Fasten und gewisse andere Vorsichtsmassregeln, die der Koch beobachtet, sind gegen den bösen Dämon gerichtet. So pflegt er sich, ehe er mit dem Kochen anfängt, das Haar in die drei Zöpfe zu scheiteln, die unter den Jibaros üblich sind, um sich dadurch stark und widerstandsfähig zu machen, er malt sich zu demselben Zweck das Gesicht mit *achiote* (*Bixa orellana*) rot, er steckt sich die Nasenlöcher mit Baumwolle zu, um die schädlichen Gase nicht einzuatmen. Wenn der Koch abends nach Hause zurückkehrt, wird er noch von dem Geiste verfolgt, der ihm an Schultern, Brust und Rücken saugt und ihn nachts mit unangenehmen Träumen und Halluzinationen plagt. Noch am folgenden Tage muss er daher das Fasten und sonstige Enthaltsamkeitsregeln beobachten. Er nimmt viel Tabakswasser zu sich und isst im übrigen nur gekochte und im Wasser zerstossene Bananen, wie an den beiden vorhergehenden Tagen. Beim Essen nimmt er die Bananen

nicht mit den Fingern, sondern bedient sich eines kleinen hölzernen Stöckchens dazu, um die Speise nicht zu verunreinigen. Die erste Nacht bringt er in der Männerabteilung des Hauses (*tangámasha*) zu.

Wenn das Gift fertig ist, wird seine Wirkungskraft an einem Tukan erprobt. Ein Knabe wird dabei in den Wald gesandt und imitiert das Schreien eines tödlich verwundeten Tukanes. Dadurch, glaubt man, wird das Gift kräftig werden, um Tukane und andere Vögel des Waldes zu töten.

Gewisse dämonische Tiere, wie Schlangen, der Nasenbär, Geier, Eulen und Sperber, werden niemals mit Giftpfeilen geschossen. Das Gift würde in diesem Falle seine Wirkungskraft vollständig verlieren, sodass man damit keine anderen Vögel oder Tiere mehr erlegen könnte. Die erwähnten Tiere sind nämlich von den Jibaros besonders verabscheut und gefürchtet, weil man glaubt, dass die Zauberärzte in sie die Pfeile zu stecken pflegen, mit denen sie andere Leute verhexen.

Auch im Krieg werden die vergifteten Pfeile niemals verwendet. Wenn man mit dem Gifte einen Menschen tötet, kann man nämlich, nach der Vorstellung der Jibaros, keine essbaren Tiere mehr damit erlegen. Ein Tier, mit demselben Gifte getötet, würde denselben Geschmack annehmen wie Menschenfleisch, und kein Jibaro würde es essen.

Wenn das Gift lange Zeit aufbewahrt wird, trocknet es ein und verliert oft seine ursprüngliche Kraft. Es kann dann durch neues Kochen mit gewissen Zutaten aufgebessert werden. Auch diejenigen Jibaros — z. B. die am Rio Upano wohnenden — die ihr Pfeilgift nicht selbst bereiten, sondern es von anderen Indianern kaufen, verstehen es ein altes, schon wirkungsloses Gift in dieser Weise aufzubessern. Unter den Upanos werden dabei folgende zwei Ingredienzen hinzugesetzt.

1. *Seasa kunápi*. *Kunápi* (auf Quichua *tzigta*) ist ein Strauch, von dem es viele verschiedene Arten gibt. Einige sind nur wenig giftig und werden von den Indianern als gewöhnliche Heilmittel verwendet. Die Rinde des Stammes wird abgekratzt und darauf ein Dekokt ge-

macht, das bei Katarrhen, Kopfschmerzen und ähnlichen Leiden eingenommen wird. Die Art, die für das Pfeilgift verwendet wird, ist giftiger als die anderen und wird nur zu diesem besonderen Zweck benutzt. Die Rinde des Stammes wird gekocht und die giftige Flüssigkeit ausgezogen, wie es mit andern Pflanzen beim Giftbereiten gemacht wird.

2. *Ambi* (Quichua *pucúna uchu*), *aji* oder indianischer Pfeffer von der besonderen giftigen Art, die auch unter den Canelosindianern für das Pfeilgift verwendet wird.

Das alte eingetrocknete Gift wird zerstossen und mit den neuen Ingredienzen in einem kleinen Topfe während eines Tages gekocht, sodass es mit diesen eine vollständige Verbindung eingeht und sich wieder verdichtet. Der Giftkoch beobachtet dabei Fasten und geschlechtliche Enthaltsamkeit in derselben Weise, wie wenn neues Gift bereitet wird. Nach dem Kochen braucht aber das Gift noch einige Tage, um zu erstarren und gut zu »reifen». Während dreier Tage nachher muss der Giftkoch deswegen noch Vorsicht und Enthaltsamkeit üben. Er geht nicht aus, sondern bleibt in seinem Bette (*peáka*) in der Abteilung der Männer mit den Füssen über dem Feuer liegen, wie es unter den Jibaros üblich ist, wenn sie zeremonieller Enthaltsamkeit unterworfen sind. Seine Speise besteht wie gewöhnlich aus gekochten und zerstossenen Bananen, und wenn er isst, benutzt er anstatt der Finger ein kleines Stöckchen. Wenn er nicht streng fastet und sonstige Vorsicht beobachtet, werden sich die neuen Ingredienzen nicht gut mit den alten vermischen, und das Gift wird untauglich ausfallen.

Die Pfeile, die mit dem Gifte bestrichen werden, sind nicht den gewöhnlichen langen Pfeilen gleich, die von den südamerikanischen Indianern am meisten bekannt sind und die mit einem Bogen abgeschossen werden, einer Waffe, die überhaupt den ecuatorianischen Indianern ganz unbekannt ist. Die vergifteten Pfeile werden immer mit einem Blasrohr abgeschossen, und der Pfeil selbst ist eine lange, spitzige, aus Palmholz geschnittene Nadel, nicht unähnlich den Stricknadeln, die von Strumpfstrickern usw. verwendet werden.

Das Blasrohr, das von den quichuasprechenden Indianern *pucúna*, von den Jibaros *umi* genannt wird, ist $2^1/_2$ bis 3 m lang, rund wie ein Flintenlauf, aber etwas dicker. Es wird mit grosser Sorgfalt aus dem harten Stamme der Chontapalme gemacht, am liebsten aus der von den Indianern angebauten feineren und stärkeren Chonta. Es besteht aus zwei Hälften, die zuerst jede für sich bearbeitet und nachher mit Rindenbast fest vereinigt werden. Das Rohr wird zuletzt mit schwarzem Teer überzogen und schön geglättet, sodass es aussieht, als ob es aus einem einzigen Holzstück gemacht wäre. Der innere Kanal, durch den der Pfeil läuft, ist ungefähr 8 mm im Durchmesser. Der Lauf wird durch Reiben mit einem langen, vollständig runden und glatten Chontastöckchen erzeugt, was dadurch möglich wird, dass das Rohr, wie gesagt, aus zwei Hälften besteht, die jede für sich gerieben werden. Das Ende, aus dem man den Pfeil bläst, ist etwas dicker als das entgegengesetzte und läuft in ein etwa 4 cm langes Mundstück aus, das aus dem Schienbeine des Jaguars oder des Rehes gemacht ist. Hier wird der Pfeil eingelegt, wenn der Indianer mit dem Blasrohre schiessen will.

Der Pfeil ist 10 bis 15 cm lang und aus den starken und geraden Ästen gewisser Palmen geschnitten. Die Jibaros nennen fünf verschiedene Palmen, aus deren Holz die Giftpfeile geschnitten werden können. Die gewöhnlichste und beste von diesen Palmen ist die *inayo*-Palme, von der die Indianer gewisse abergläubische Vorstellungen hegen.

Wenn der Indianer auf die Jagd gehen will, macht er eine Menge Pfeile fertig. Die Spitze derselben wird schon zu Hause in einer Länge von 2 bis 3 cm mit dem Gifte bestrichen, sodann nahe dem Feuer in die Erde gesteckt, damit das Gift halb eintrocknet. Sonst würde, wenn die Pfeile in den Köcher gesteckt werden, das Gift zum grossen Teil abgewischt werden. Das entgegengesetzte Ende des Pfeils wird mit Baumwolle umwickelt, sodass es, wenn der Pfeil ins Blasrohr geschoben wird, dicht um den Lauf schliesst, wodurch derselbe gut ausgeblasen werden kann. Die Pfeile werden auf der Jagd in einem etwa

30 cm langen Köcher aufbewahrt, der aus einem Stück wilden Bamburohrs besteht und an einem Bande um die Schultern oder auf dem Magen getragen wird. Am unteren Ende des Köchers ist eine runde Kürbisschale befestigt, die mit einem kleinen Loche versehen ist. In dieser Schale wird die Baumwolle, die für die Pfeile gebraucht wird, aufbewahrt und durch das Loch je nach Bedarf herausgezogen.

Am oberen Ende des Köchers hängt ein kleines Instrument, das von besonderem Interesse ist. Dies Instrument besteht unter den Napo- und Canelosindianern aus dem scharfen Gebisse des *paña*-Fisches, unter den Jibaros aus den fast ebenso scharfen Scheren einer Süsswasserkrabbe, die *uriki* genannt wird. Wenn der Indianer ein Tier schiessen will, reibt er zuerst mit diesem Instrumente den Pfeil an der Stelle ab, wo das Gift, mit dem er bestrichen ist, aufhört, sodass er ganz spröde wird und beim geringsten Kraftaufwand abbricht. Die Erfahrung hat nämlich die Indianer gelehrt, dass gewisse Tiere, vor allem die Affen und auch der Bär, wenn sie von einem vergifteten Pfeile getroffen werden, ihn sogleich aus dem Körper reissen, in welchem Falle das Gift nicht seine volle Wirkungskraft entwickeln kann. Ist aber die oben erwähnte kleine Operation gemacht, so bricht der Pfeil sogleich ab, wenn das Tier ihn aus dem Körper zu ziehen sucht, und die vergiftete Spitze bleibt darin sitzen.

Mit dem Blasrohre können die Indianer 30 bis 40 m weit schiessen, und sie entwickeln dabei gewöhnlich eine erstaunliche Treffsicherheit. Die Widerstandsfähigkeit gegen das Gift ist natürlich bei verschiedenen Vögeln und Tieren verschieden. Kleinere Vögel fallen sofort tot zu Boden, grössere gewöhnlich nach einigen Minuten. Auch wenn das Gift nicht unmittelbar den Tod herbeiführt, scheint es eine gewisse Lähmung der Muskeln und eine Betäubung zu bewirken, die sich in einer Unlust des betreffenden Vogels, sich zu bewegen, äussert. Auch wenn der Vogel wegfliegt, kommt er gewöhnlich nicht weit, und der Indianer ist, der Richtung seiner Flucht folgend, sicher ihn nach einigen Augenblicken tot vor seinen Füssen zu haben. Affen besitzen wenig Resistenz gegen das Pfeilgift und fallen nach ungefähr fünf Minuten

zu Boden. Grössere Tiere, wie Wildschweine und Bären, können nicht mit einem Pfeile erlegt werden, sondern bedürfen einer Menge solcher. Der Bär z. B. kann nur durch 10 bis 30 Pfeilschüsse getötet werden, je nach der Stärke des Giftes. Das Tier wird geschossen, nachdem es, von den Hunden gestellt, seine Zuflucht zu einem Baum genommen hat. Die grössten wilden Tiere, wie die Jaguare, werden selten mit Blasrohren und Giftpfeilen gejagt. Sie brauchen eine Menge von Pfeilen, um tödlich getroffen zu werden, vermögen sich jedoch in den Wald zurückzuziehen, wo sie erst nach einer oder mehreren Stunden sterben.

Von allen Indianern scheint es zu gelten, dass sie niemals Schlangen, Geier und andere ähnliche Tiere, die zum Essen untauglich sind und von denen sie abergläubische Vorstellungen hegen, mit Giftpfeilen töten. Das Gift würde dann für immer seine Wirkungskraft verlieren. Auch scheint es eine allen Indianern gemeinsame Vorstellung zu sein, dass Blasrohre und vergiftete Pfeile nicht im Krieg verwendet werden dürfen[1]. Mit dem Gifte, mit dem man einen Menschen getötet hat, kann man kein essbares Tier mehr erlegen. Es ist mit den Giftpfeilen in dieser Hinsicht ganz wie mit den Lanzen und Flinten. Hat man mit diesen Waffen einmal einen Feind getötet, können sie nicht mehr für die Jagd gebraucht werden. Ein Wildschwein z. B., das man mit einer solchen Lanze oder Flinte erlegt hat, wird denselben Geschmack annehmen wie Menschenfleisch. Die Jibaros vertauschen daher gewöhnlich so bald wie möglich ihre im Kriege verwendeten Lanzen. Die Indianer sagen, dass sie in früheren Zeiten auch ihre Blasrohre und Giftpfeile im Krieg verwendet haben. Für diese Blasrohre und Pfeile galt aber dasselbe, was jetzt für die Lanzen und Flinten gilt, dass sie nämlich nachher nur im Krieg, aber nicht mehr zum Erlegen von Jagdtieren gebraucht werden konnten.

[1] Schon der Jesuitenpater Chantre Herrera erwähnt, dass dies die Anschauung aller Indianerstämme war, die der Mission Maynas angehörten. »Estan en la persuasion de que el que usa del veneno contra el prójimo pierde toda la provision que le queda en casa, y se le hace inútil sin poderse servir de el en adelante.« Chantre y Herrera, *Historia de las misiones de la Compañia de Jesús en el Marañon español*, p. 87.

Wie sind die Indianer ursprünglich auf den Gedanken gekommen eine solche Waffe wie das Pfeilgift herzustellen und es in der Weise, wie sie es tun, zu benutzen? Um diese Frage beantworten zu können, ist es nötig etwas in den allgemeinen Zauberglauben der Indianer einzudringen. Es gibt in dieser Hinsicht besonders drei Erscheinungen, die die Phantasie des Indianers mächtig erregen. Die erste ist der Biss der giftigen Schlangen, die zweite der mystische Zauberpfeil, den der Zauberarzt gegen sein Opfer abschiesst und mit dem er es tötet, die dritte endlich das Gift, mit dem der Indianer seine Pfeile vergiftet, um mit ihnen die Tiere des Waldes zu erlegen. Dass zwischen diesen drei Erscheinungen eine enge ideelle Verwandtschaft besteht, ist jedem klar, der die abergläubischen Anschauungen der Indianer näher kennt. Auch darüber kann kein Zweifel herrschen, welche von diesen Erscheinungen das Primäre oder Ursprüngliche in der Assoziationsreihe gewesen ist: es ist dies *der Biss der giftigen Schlangen.* In allen Teilen des tropischen Südamerikas scheinen die giftigen Reptile dieselbe bedeutende Stellung in der Dämonenwelt der Eingeborenen einzunehmen. Keine Erscheinung der umgebenden Natur hat die Phantasie des Indianers mehr in Bewegung gesetzt. Lautlos greift die giftige Schlange ihr Opfer an, die von ihr beigebrachte Wunde ist ganz unbedeutend, fast unsichtbar und führt doch den Tod herbei. Es liegt hierin etwas Mystisches, nach der Anschauung des Indianers Übernatürliches. In der Tat scheinen alle Indianerstämme von den giftigen Schlangen dieselbe Vorstellung zu haben: mit dem Gifte des Reptiles dringt ein böser Dämon in den Körper der gebissenen Person und führt in ihm den Tod herbei. Dieser Dämon wird von den quichuasprechenden Indianern *supai*, von den Jibaros *wakáni* oder *iguánchi* genannt. Aber sie gehen in ihrer Theorie noch weiter. Dieser *supai* oder *wakáni* ist in der Tat nichts anderes als die Seele eines bösen, vielleicht noch lebenden Zauberers, die gelegentlich in dies Reptil hineingegangen ist, um einem Feind zu schaden und ihn zu töten. Der Biss der Schlange war in der Tat der Zauberpfeil des Zauberers, der *supai* oder *wakáni*, der den Patienten tötete, war nichts anderes als seine dämonische Seele

oder das Gift, von dem sein ganzer Organismus durchdrungen ist. Diese Anschauung findet sich unter allen Stämmen Ecuadors und ist sicher allen Stämmen im tropischen Südamerika gemeinsam. Die Indianer machen einen Unterschied zwischen natürlichen und übernatürlichen Schlangen, und die letzteren sind solche, denen die Seele eines Zauberers innewohnt. Diese Schlangen nennen die Jibaros *tunchima*, d. h. 'verhext'. *Tunchi* ist nämlich gerade der Name, mit dem man den Zauberpfeil eines Zauberarztes bezeichnet. Wenn eine nicht-giftige Schlange beisst, oder wenn der Biss einer giftigen Schlange dem Gebissenen keinen besonderen Schaden zufügte, so war das nur ein natürlicher Schlangenbiss. Starb der Gebissene, so war die Schlange *tunchima*. Personen, die von einer 'verhexten' Schlange gebissen worden sind, sterben gewöhnlich oder können nur von einem anderen Zauberarzt durch geheimnisvolle Zauberkünste geheilt werden.

Das Gift, das der Zauberer mit seinem Zauberpfeile gegen sein Opfer sendet, fliesst mit dem Blute durch seine Adern, durchdringt seinen ganzen Organismus, und etwas davon ist stets in seinem Munde vorhanden, gerade wie die giftige Schlange das Gift im Munde trägt. Wenn der Zauberer seinen Pfeil entlässt, pfeift oder zischt er, wie die zornige Schlange zischt, ehe sie ihrem Opfer den todbringenden Biss versetzt.

Anderseits ist ein Parallelismus vorhanden zwischen dem Verfahren des Zauberarztes und dem Verfahren des indianischen Jägers, der mit seinem »natürlichen» Giftpfeile ein Tier des Waldes erlegt. Die Jibaros z. B. nennen den vergifteten Pfeil *tsinsáka*, und *tsinsáka* (neben *tunchi*) nennen sie auch den mystischen unsichtbaren Zauberpfeil eines Zauberers. Der »Pfeil» des Zauberers kann freilich verschiedene Formen annehmen; er kann nicht nur die Form eines gewöhnlichen kleinen Pfeiles haben, sondern auch die eines Chontadornes, die eines Haares von irgendeinem dämonischen Tiere usw. Der Zauberer schnellt seinen Pfeil aus dem Munde mit einer blasenden Bewegung und einer Geste mit dem Finger, ganz wie der mit dem Blasrohr schiessende Indianer den vergifteten Pfeil durch eine Blasbewegung entsendet.

Kurz, die giftige Schlange, die einen Menschen tot beisst, ist nichts

anderes als ein böser Zauberarzt, der seine Seele in dies Reptil versteckt hat, und umgekehrt, ein Zauberarzt ist in seinen mystischen Gebärden mit dem Zauberpfeile einer Schlange ähnlich. Anderseits ist aber der indianische Jäger, der lautlos seinen vergifteten Pfeil gegen ein Tier entsendet und ihm den Tod bringt, ohne ihm eine sichtbare Wunde zuzufügen, auch eine Art Zauberer, indem das Gift, mit dem er operiert, übernatürliche, dämonische Wirkungen besitzt.

Die Beobachtung also, dass die giftigen Schlangen durch die unbedeutende Wunde, die sie verursachen, einen Menschen töten können, hat vermutlich ursprünglich dem Indianer die Idee eingegeben etwas Ähnliches nachzumachen, und da er eine eingehende Kenntnis von den giftigen Eigenschaften gewisser Pflanzen besass, fiel es ihm ein aus diesen ein ähnliches Gift herzustellen, wie es die Schlangen von Natur besitzen. Es ist in dieser Hinsicht bezeichnend, dass die Guyanaindianer beim Bereiten des *curare*-Giftes unter anderm die Giftzähne der *counacouchi*- und *labarri*-Schlangen verwenden. Dies ist natürlich reiner Aberglaube, aber die Ideenassoziation ist interessant und deutet an, welche Rolle der Aberglaube überhaupt und besonders die Zaubervorstellungen, die sich auf die Giftschlangen beziehen, bei der Herstellung und Verwendung des Pfeilgiftes spielen.

Die Vorstellung, dass Pflanzen, die gewisse wunderbare Eigenschaften besitzen, von einem Geiste oder Dämon beseelt sind, dem sie diese Eigenschaften verdanken, bezieht sich übrigens nicht nur auf die Lianen, Bäume und Sträucher, aus denen das Pfeilgift bereitet wird. Es ist dies eine Grundidee in der animistischen Religion und Zauberkunst der Indianer überhaupt, und ihre ganze magische Medizin z. B. beruht auf diesem Glauben. Einerlei, ob die Kraft, die eine Pflanze besitzt, gut oder schädlich ist, auf alle Fälle ist sie übernatürlicher Art, indem sie von der *Seele* abhängt, die das Lebensprinzip der Pflanze ausmacht. Dies ist die Vorstellung, die die quichuasprechenden Indianer mit dem Worte *hambi* verknüpfen, womit sie, wie erwähnt, sowohl das Pfeilgift und andere Gifte als auch ein gewöhnliches Heilmittel bezeich-

nen. Man hat zwischen einer natürlichen und einer übernatürlichen Heilkunde der Naturvölker unterscheiden wollen, indem man mit der ersteren eine Heilkunde gemeint hat, die mit Zauberei wenig oder gar nichts zu tun habe[1]. Dieser Unterschied ist indes, scheint mir, unberechtigt. Die Indianer haben nur *eine* Theorie von Krankheiten, nämlich, dass sie von bösen Geistern verursacht sind, und *eine* Heilkunde, die ihrer Natur nach Zauberkunst ist. Wenn der Indianer von gewissen Pflanzen ein Dekokt macht und es einem Patienten zu trinken gibt, um z. B. Fieber zu kurieren, sagt er, dass dies Heilmittel eine zauberische Kraft besitze, die den bösen Geist aus dem Körper des Patienten vertreiben werde. Wenn er ein Blatt auf eine Wunde legt, um sie zu heilen, sagt er, dass das Blatt wegen seiner übernatürlichen (zauberischen) Heilkraft den Dämon töten werde, der durch die Wunde hineingedrungen sei, usw. Dass Heilmittel, deren Verwendung auf durchaus zauberischen oder abergläubischen Vorstellungen beruht, wirklich wohltuende Eigenschaften besitzen können, ist eine Tatsache, die natürlich nicht die Theorie beeinträchtigt, die hier von der Heilkunde der Naturvölker dargestellt worden ist.

---

[1] Siehe Nordenskiöld, *De sydamerikanska indianernas kulturhistoria*, p. 132.

# II

# BERAUSCHENDE UND NARKOTISCHE GETRÄNKE UNTER DEN INDIANERN SÜDAMERIKAS

In der ersten Abhandlung haben wir gesehen, dass die ganze magische Medizin der Indianer auf gewissen religiösen Vorstellungen beruht: die Pflanzen sind von Geistern beseelt, denen sie ihre übernatürlichen Eigenschaften verdanken. Diese Vorstellungen können noch ein wenig weitergeführt und beleuchtet werden, wenn wir die berauschenden und narkotischen Getränke der Indianer und die mit diesen Getränken verknüpften Vorstellungen näher untersuchen. Es ist eine bekannte Tatsache, dass die Trunksucht eines der indianischen Laster darstellt und dass die Trinkgelage im sozialen Leben der meisten Stämme eine hervorragende Rolle spielen. Jedes wichtigere Ereignis im Leben des Indianers, Eheschliessung, Geburt eines Kindes, Bestattung, Jagd- und Kriegszüge, und vor allem die rein religiösen Feste müssen mit übermässigem Trinken irgendeines gegorenen Bieres gefeiert werden, damit alles gut ablaufe. Solche Tatsachen machen es von selbst wahrscheinlich, dass mit den gegorenen Getränken und den Trinkgelagen gewisse religiöse Vorstellungen verbunden sind, und eine genauere Untersuchung der entsprechenden Sitten und Gebräuche der Indianer bestätigt diese Annahme.

Da auch diese Seite der indianischen Religion und Zauberkunst niemals zum Gegenstand näheren Studiums gemacht worden ist, stütze ich die folgende Untersuchung lediglich auf meine eigenen Forschungen. Diese beziehen sich teils auf die wichtigsten Stämme des argentinischen und bolivianischen Gran Chaco, teils auf die wilden oder halbzivilisierten Indianer von Ecuador.

## I.

Von besonderem Interesse mit Hinsicht auf die Vorstellungen, die die Indianer von den berauschenden Getränken hegen, sind die primitiven Stämme des argentinischen und bolivianischen Gran Chaco, die Tobas, Matacos, Chorotis, Ashluslay und andere, am Rio Pilcomayo und im Innern des Landes wohnende Indianer.

Unter diesen Indianern werden gegorene Getränke aus den Früchten vier verschiedener Bäume gebraut, die sämtlich wild wachsen und nicht von den Eingeborenen angebaut werden. Diese Bäume sind: der Algarobo (*Prosopis alba*), die Tusca (*Acacia aroma*), der Chañar (*Gurliea decortitans*, und der Mistol (*Sisyphus mistol*). Von diesen kommt besonders der erstgenannte, der Algarobo, in Betracht. Die Früchte dieses schönen Baumes sind sehr zuckerreich und machen in den Monaten November bis Februar, wo sie reif werden, die hauptsächliche Speise der Chacoindianer aus. Am meisten wird jedoch die Frucht wegen des berauschenden Bieres geschätzt, das daraus bereitet wird.

Nach dem Glauben der Indianer wohnt jedem der erwähnten Bäume ein besonderer Geist inne, der das Wachsen des Baumes und das Reifen seiner Früchte bewirkt, und dessen Kraft besonders in dem aus den Früchten bereiteten berauschenden Getränke konzentriert ist. Diesen Geist nennen die Tobas *peyák*, die Matacos *aittáh*, die Chorotis *mohsek* und die Ashluslay *siché*. Da besonders die Algarobozeit von den Indianern immer mit Ungeduld erwartet wird, pflegen die Matacos, Chorotis und Ashluslay ihr Herannahen durch künstliche Mittel zu beschleunigen. Schon Monate vor der Reifezeit, während die Früchte noch ganz klein sind, fangen sie an in ihren Dörfern jede Nacht zu trommeln und Zau-

bergesänge zu singen, zu dem Zwecke, die Geister der Früchte günstig zu beeinflussen und zugleich böse Geister, die das Reifen hindern wollen, abzuhalten. Diese Zeremonien nennen die Indianer daher »die Früchte beschleunigen», und sie werden auch während der eigentlichen Algarobozeit zu demselben Zwecke fortgesetzt.

Das Algarobobier wird sehr feierlich bereitet, und es tritt dabei eine genaue Arbeitsteilung zwischen den Männern und den Frauen hervor. Den anscheinend grösseren Teil der Arbeit besorgen die Frauen. Ihnen liegt es ob, die Früchte im Walde zu sammeln und in ihren grossen Körben nach Hause zu tragen, sie darauf in Mörsern zu zerkleinern, zu kauen und gut mit Speichel zu vermischen. Mit diesen Vorarbeiten, die den grösseren Teil des Tages in Anspruch genommen haben, ist die Aufgabe der Frauen zu Ende. Das Wichtigste fehlt aber noch, nämlich die Gärung, und diese zu besorgen ist ausschliesslich die Aufgabe der Männer. Die zermahlene und gekaute Frucht wird in eine Ziegenhaut (unter den Tobas in eine hölzerne Truhe) gelegt, die mit einigen Stöckchen derart auf dem Boden befestigt worden ist, dass sie eine Art Fass bildet. Sodann wird heisses Wasser über die gekaute Masse gegossen.

Die Gärung fällt jetzt in die Nachtzeit, aber die Nacht ist die Zeit der bösen Geister. Diese kommen in grosser Anzahl herbei und wollen sich in das Getränk mischen, in welchem Falle dies nicht gären kann sondern verdirbt und untauglich wird. Darum setzen sich beim Herannahen der Nacht alle Männer des Dorfes um das Gefäss mit dem heiligen Getränk, jeder mit seiner Kürbisklapper (*pelite*, *poketá*) bewaffnet. Wie die grossen Trinkgelage der Algarobozeit von allen Dorfbewohnern gemeinsam gefeiert werden, so ist nämlich auch das Brauen des Bieres eine Angelegenheit, die die ganze Gesellschaft betrifft. Die Männer fangen jetzt an unisono ein Zauberlied ohne Worte zu singen, indem sie sich mit ihren Zauberklappern, die sie im Takte des Gesanges bewegen, begleiten. Diese Zeremonie wird von den Tobas *poketá danyaccó*, von den Chorotis *nekeálitse* genannt. Auch die Trommeln werden von besonders dafür erwählten Männern geschlagen. Der Gesang ist dadurch charakteristisch, dass man immer mit lauter Stimme anfängt, sie dann

aber allmählich abnehmen lässt, so dass die letzten Töne kaum vernehmbar sind. Sodann beginnt man wieder von vorn mit lauter Stimme usw. Solche Gesänge ohne Worte mit abwechselnd zunehmender und abnehmender Stimme sind überhaupt den Chacostämmen eigentümlich.

Das Singen, Klappern und Trommeln wird die ganze Nacht hindurch bis zum frühen Morgen fortgesetzt; wenn eine Gruppe von Männern sich müde gesungen hat und ruhen muss, wird sie von einer anderen abgelöst, denn es wird als wichtig erachtet, dass in der Zauberhandlung keine Unterbrechung eintritt, da sie dadurch etwas von ihrer Wirksamkeit einbüssen könnte. Erst bei Tagesanbruch werden die Zeremonien unterbrochen. Die Gefahr ist vorüber, die Gärung hat sich vollzogen, die bösen Geister haben es nicht vermocht sich dem Getränke zu nähern, um es zu zerstören.

Das Trinkgelage fängt nun unmittelbar an und dauert so lange, bis das gesamte Bier vertilgt ist. An diesen Trinkgelagen nehmen nur die Männer teil, niemals die Frauen, die das Algarobobier und andere berauschende Getränke überhaupt nicht geniessen.

In ähnlicher Weise und mit denselben religiösen Zeremonien wird das Algarobobier bei allen Stämmen des Gran Chaco bereitet. Und so wie man Algarobobier braut, so braut man auch Bier aus Tusca, Chañar und Mistol, aus den zwei letztgenannten jedoch nur selten und zufällig.

Unter allen Chacostämmen wird die Gärung durch Speichel erzeugt, indem man zuerst die Frucht kaut. Die Erfahrung hat die Indianer gelehrt, dass Speichel Gärung erzeugt oder befördert, wenngleich sie natürlich über den chemischen Vorgang dabei nichts näheres wissen. Dem Speichel, als einer direkten Absonderung des Körpers und der Seele, wird eine besondere Zauberkraft zugeschrieben, eine Tatsache, die seine grosse Bedeutung in der Religion und Zauberkunst der Indianer erklärt. Sicherlich beruht dieser Aberglaube zum Teil gerade darauf, dass der Speichel den Naturprozess erzeugt, der Gärung genannt wird und der dem Indianer etwas Übernatürliches ist. Im gegorenen Ge-

tränk hat der der Frucht innewohnende Geist seinen höchsten Grad von Kraft und Konzentration erreicht. Der Prozess, durch den der Geist sozusagen entwickelt wird, wird nun, nach dem Glauben der Indianer, durch die obenerwähnten Zauberhandlungen, das Singen, Trommeln usw. noch weiter befördert oder beschleunigt; ausserdem haben letztere den Zweck, schädliche übernatürliche Einflüsse fernzuhalten.

Während der Algarobozeit finden unter den Chacostämmen Trinkgelage beinahe kontinuierlich statt und haben dann — wenigstens dem Anschein nach — einen rein profanen Charakter. Aber ausserdem muss bei jeder wichtigeren Gelegenheit im Leben des Chacoindianers, wenn eine Ehe geschlossen wird, ein Kind geboren ist, nach einer Bestattung, vor und nach einem Jagd- oder Kriegszuge usw., entweder Algarobobier oder irgendein anderes berauschendes Getränk reichlich vorhanden sein. Wenn man kein Algarobobier hat, gibt es wenigstens Bier aus Tusca, einer Frucht, die lange aufbewahrt werden kann und aus der man ein beinahe ebenso starkes Bier braut. Die allgemeine Vorstellung, die der Indianer von den berauschenden Getränken hat, ist die, dass sie die Zauberkraft des Körpers erhöhen, d. h. die zugleich physische und psychische Kraft, die jedem Menschen von Natur aus mehr oder weniger innewohnt und die durch künstliche Mittel gesteigert werden kann. Sich mit dem heiligen Gebräu berauschen heisst sich mit einem guten Geiste erfüllen, der die betreffende Person gegen Dämonen und Übel aller Art schützen wird. Darum betrinkt sich der Indianer mit Vorliebe bei solchen Gelegenheiten, wo er sich übernatürlichen Gefahren ausgesetzt fühlt.

Ein anderes wichtiges berauschendes Bier in Südamerika wird aus Mais bereitet. Wie das Algarobobier das nationale Getränk der Chacoindianer ist, so ist das Maisbier (Chicha) das nationale Getränk der Indianer der Guaranigruppe, besonders der Abas oder Chiriguanos, wie auch der halbzivilisierten Indianer der Anden, der Quichuas und der Aymara.

Unter den Chiriguanos wird das Maisbier (*cangüi*) in derselben Weise bereitet wie das Algarobobier unter den Chacostämmen, insofern als

die Gärung durch Speichel erzeugt wird. Der Mais wird zuerst gekocht und dann gekaut. Die gekaute Masse wird darauf in grosse Tonkrüge (*yambüi*) gelegt, die mit Blättern bedeckt werden. Dann aber wird der Gärungsprozess der Natur überlassen. Die Chiriguanos finden es nicht nötig diesen Vorgang durch besondere Zauberhandlungen zu beschleunigen. Dagegen finden bei den grossen Trinkgelagen, die *arete* genannt werden, gewisse Zeremonien statt, die wenigstens früher einen rein religiösen Charakter hatten. Die Indianer trugen dabei besonders zauberkräftige Halsbänder, Klappern aus Nussschalen um die Hand- und Fussgelenke, aus Straussfedern gefertigte Trachten und Gesichtsmasken. Während der Trinkgelage wurden um die Bierkrüge Tänze aufgeführt. Der Zweck dieser Zeremonien war, gewisse böse Geister, die die Chiriguanos *aña* nennen, zu beschwören oder wegzujagen. Noch heutzutage tragen die Chiriguanos bei ihren grossen alljährlichen *cangüi*-Festen Masken, die nachher verbrannt oder in den Fluss geworfen werden.

Übrigens sind auch unter den Chiriguanos bedeutendere Familienfeste, wie Hochzeiten und Bestattungen, immer mit Maisbier-Trinkgelagen verbunden, die sicherlich einen religiösen Charakter haben oder früher gehabt haben.

Die quichuasprechenden Indianer in den Gebirgsgegenden Ecuadors bereiten ihr Maisbier, das sie *asua* nennen, durch Kochen, ohne die Frucht zu kauen. Der gekochte und zerquetschte Mais wird mit Wasser in gewisse dicht geschlossene Gefässe gelegt, wo die Gärung sich von selbst vollzieht. Am folgenden Tage lässt man die Flüssigkeit durch ein Sieb laufen, und das Bier ist fertig. In dieser Weise bereitet wird das Maisbier der Quichuas sehr kräftig und schmackhaft. Die *asua* wird besonders bei allen grösseren Familienfesten, bei der Geburt eines Kindes, zur Hochzeit und Bestattung, zeremoniell getrunken, und es wird ihr eine ausserordentliche Bedeutung beigelegt. Die Quichuas sagen, dass wenn sie sich nicht mit *asua* berauschen, die betreffende Angelegenheit nicht glücklich ausfallen und der Zweck des Festes nicht erreicht wird. Besonders nach einem Todesfalle wird sowohl selbstbereitetes Bier wie von den Weissen gekaufter Branntwein übermässig

genossen, und die Sitte erfordert, dass die Witwe oder der Witwer sich nach der Bestattung stark betrinken. Die Indianer hegen die Vorstellung, dass das berauschende Getränk die Hinterbliebenen gegen den Krankheits- und Todesdämon schützt.

In den tropischen Gegenden Südamerikas ist die Yuka nebst der Banane die Hauptspeise der einheimischen Bevölkerung. Aus Yuka wird auch das nationale Getränk der hier lebenden Indianer bereitet. Für viele dieser Stämme, z. B. für die Jibaros und die Canelosindianer im ecuatorianischen Orient, hat das Yukabier noch grössere Bedeutung als das Algarobobier für die Chacoindianer und das Maisbier für die Chiriguanos und die Quichuas. Ohne sein Yukabier (*nihamánchi*) könnte der Jibaro nicht leben, es ist ihm zugleich Speise und Getränk. Zu jeder Zeit des Jahres gibt es davon im Hause, dafür tragen die Frauen Sorge. Wenn ein fremder Indianer oder ein Weisser zu Besuch kommt, wird er stets von den Frauen reichlich mit dem schönen Biere bewirtet.

Ich werde hier zunächst die Gebräuche und Vorstellungen der Jibaros und der mit ihnen verwandten Canelosindianer schildern, aber viele andere Indianer im Amazonasgebiete, z. B. die Uaupés- und die Rio Negrostämme, scheinen ungefähr dieselben Anschauungen zu haben[1].

Das Yukabier wird in folgender Weise bereitet. Die Frucht wird geschält und gekocht. Ein Teil davon wird darauf von den Frauen gekaut und gut mit Speichel vermengt, der andere Teil wird nur zerstossen. Die ganze Masse wird schliesslich in einen grossen Tonkrug gelegt, der sorgfältig mit Blättern bedeckt wird. Man lässt nun die Masse gären, und schon am folgenden Tage kann daraus durch Zusetzen von Wasser das Getränk bereitet werden. Die gesamte Arbeit wird von den Frauen ausgeführt, die auch immer das Bier servieren. Wenn die Indianerfrau ihrem Manne oder einem Gaste Yukabier bringen will, nimmt sie mit der Hand etwas von der gegorenen Yukamasse, löst sie in einem halb mit Wasser gefüllten Tongefäss auf, und das Getränk ist

---

[1] Vgl. z. B. Koch-Grünberg, *Zwei Jahre unter den Indianern*, I. 65. II. 209, etc.

fertig. Das Yukabier ist von schöner, beinahe milchweisser Farbe und wirkt, in grösseren Mengen getrunken, leicht berauschend. Der Geschmack wäre auch nicht unangenehm, machte sich nicht der Speichel, der als Gärungsstoff verwendet worden ist, immer mehr oder weniger geltend.

Wenn ein Indianer sich auf eine längere Reise begibt, nimmt er immer etwas von dieser Yukamasse, in Bananenblätter eingewickelt, mit, und wenn er unterwegs Bier trinken will, kann er an irgendeiner Wasserstelle in einigen Augenblicken das Getränk bereiten. Hat der Jibaro oder der Canelosindianer nur *nihamánchi* oder *asua*, kann er im Notfalle sogar Speise entbehren und wird doch mit guten Kräften vorwärtswandern.

Dass das Yukabier den Indianern ein heiliges Getränk ist, ersieht man auch aus der Rolle, die es bei den grossen Festen spielt, und aus den Zeremonien, mit denen es bei solchen Gelegenheiten bereitet wird. Das Bier wird dann unter Leitung einer besonders dafür auserwählten alten Frau gebraut, die von den Jibaros *oháha*, von den Canelosindianern *asuamama* genannt wird. Wenn eine andere Frau als dieses ein für allemal ernannte alte Weib das Bier bereitet, wird es nach dem Glauben der Indianer untauglich und wirkungslos ausfallen.

An dem grössten Feste der Jibaros, dem Tsantsafeste (»Fest der Köpfe») muss ausser der *oháha* noch der Sieger selbst an der Bereitung des Bieres teilnehmen. Dadurch dass er den Feind getötet hat, ist er nämlich mit wunderbarer Zauberkraft begabt worden, und diese Kraft soll er auf das Bier übertragen. Jedes Stück Yuka das gekocht wird, wird daher zuerst von ihm berührt. Ebenso muss er den im voraus aus Speichel bereiteten Gärungsstoff kosten, ehe dieser mit der übrigen gekauten Masse vermengt wird. Im übrigen muss aber auch an diesem Feste das Bier ausschliesslich von den Frauen bereitet werden, wobei ausser der *oháha* vor allem die Frau des Siegers behilflich ist.

Wenn alles vorbereitet ist und die Gärung stattfinden soll, setzen sich alle Frauen um die Bierkrüge und singen unter Anführung der *oháha* ein Zauberlied, um diesen wichtigen Prozess zu beschleunigen.

Eine besonders wichtige Detailarbeit ist das Kauen der gekochten Yuka für die Bereitung des Bieres. Für diese Handlung, an der wie immer nur die Frauen teilnehmen, wird ein besonderer Tag angesetzt, der von den Jibaros *nauma*, von den Canelosindianern *lúmu mucúna puncha* genannt wird.

Das mit solcher Sorgfalt bereitete Bier spielt an den Festen eine ausserordentlich bedeutende Rolle. Die Feste beginnen immer mit allgemeinem Biertrinken und werden auch damit abgeschlossen. Jeder wichtigeren Zeremonie folgt ausserdem ein Trinkgelage, wobei sich die Indianer gewöhnlich vollständig berauschen. Ihrer Anschauung nach ist ein solches übermässiges Biertrinken eine unerlässliche Bedingung, um den Zweck des Festes zu erreichen.

Ausser dem gewöhnlichen Biere bereiten die Indianer aus Yuka für die Feste auch eine Art Wein, den die Jibaros *sangúcha shiki*, die Canelosindianer *shutúshca yacu* nennen. Dieser Yukawein wird aus der obenerwähnten gegorenen Yukasubstanz durch Destillation hergestellt, mit dem Unterschied jedoch, dass die Yuka zuerst nicht gekocht, sondern am Feuer geröstet wird. Der Yukawein hat dieselbe Farbe wie Rotwein, ist noch stärker als das gewöhnliche Bier und wird am Ende der grossen Feste in zeremonieller Weise getrunken.

Wenn unter den Canelosindianern die *asuamama* diesen Yukawein für die Feste bereitet, muss sie gewisse Vorsichtsmassregeln beobachten, bis das Getränk fertig ist und gut gegoren hat. Sie isst weder Salz noch *aji* (indianischen Pfeffer), darf weder baden noch in der Sonne wandern. Wenn sie diese Vorsichtsmassregeln ausser Acht lässt, wird der Wein schwach wie Wasser oder sauer oder sonst untauglich ausfallen.

Die Indianer des ecuatorianischen Orients bereiten Bier nicht nur aus Yuka, sondern auch aus der Frucht der von ihnen angebauten Chontapalme, die von den Canelosindianern *chuntarúru*, von den Jibaros *ui* genannt wird. Das Chontarurubier wird in genau derselben Weise bereitet wie das Yukabier, ist von hellgelber Farbe und noch nahrhafter als das zuletzt genannte Getränk.

Ausser den eigentlichen Festen veranstalten die Jibaros zu gewissen Zeiten des Jahres allgemeine Trinkgelage (*nambéra*), die mehrere Tage dauern und an denen Chicha aus Yuka oder Chontaruru in grossen Mengen getrunken wird. Während dieser Gelage wird die Riesentrommel der Jibaros (*tundúi*) in einer besonderen Weise geschlagen, um das Gären des Getränkes zu beschleunigen und um gewisse Geister (*wakáni* oder *iguánchi*) herbeizurufen, damit sie die trinkenden Indianer erfüllen und an den Gelagen teilnehmen. Sekundär dient das Trommeln dem Zwecke, anderen Indianern, die in der Nachbarschaft wohnen, zu melden, dass in diesem Hause ein Chichafest stattfindet. Von besonderem Interesse sind die Chontaruru-Trinkgelage. Diese finden in den Monaten März, April und Mai statt, wenn die Früchte der Chontapalme reif werden. Beim Brauen des Bieres arbeiten gewöhnlich die Frauen und Männer zusammen. Während des Tages werden die Früchte gesammelt, nach Hause gebracht, gekocht und gekaut. Die gekaute Masse wird dann, wie gewöhnlich, in grosse Tonkrüge gelegt, die mit Blättern zugedeckt werden. Mit diesen Vorbereitungen wird man nachmittags fertig, und die Gärung soll während der Nacht vor sich gehen. Um die Fermentation zu beschleunigen, tanzen die Indianer die ganze Nacht, festlich gekleidet und mit ihren Klappern und sonstigen Zauberinstrumenten versehen, einen Tanz, der *hantsemáta* genannt wird. Während des Tanzes singen sie Beschwörungsformeln, in denen sie sich an alle die Vögel und andere Tiere richten, die von der Chontarurufrucht zu fressen pflegen. Am Morgen früh, wenn die Gärung sich vollzogen hat, beginnt das Trinkgelage, an dem alle teilnehmen und das so lange dauert, bis man der gesamten Chichamenge den Garaus gemacht hat. Wenn das Getränk schnell gärt, fängt man schon in der Nacht mit dem Trinken an. Auch während des Trinkgelages wird die grosse Trommel unaufhörlich geschlagen, ebenso fahren die betrunkenen Indianer fort, die Tiere anzusingen. In einer anmutigen Beschwörungsmelodie wenden sie sich an den *tuitsa* (Papagei) und den *kiruánchama* (ein anderer Vogel), sowie ans Wildschwein, an die Guatusa und andere Vierfüssler, die Liebhaber der Chontaruru sind, indem sie diese Tiere

ihre Brüder oder Schwäger (*seiru*) nennen, sie herbeirufen, um von der jetzt reifen Frucht zu nehmen und Chontarurubier zu trinken. In diesem Gebrauche äussert sich die enge Verwandtschaft, die nach dem Glauben des Jibaroindianers zwischen ihm und der Tierwelt besteht, aber zugleich wird den Gesängen — wie auch dem Trommeln mit dem *tundúi* — eine besondere Zauberkraft zugeschrieben, um »die Frucht zu beschleunigen».

Wie wir oben gesehen haben, wird das Yukabier, wie auch das Algarobo- und das Maisbier, immer von den *Frauen* bereitet. Dies hängt natürlich damit zusammen, dass die Frauen auch die Yuka säen und die Yukaäcker pflegen sollen, wie ja überhaupt bei den meisten Indianerstämmen der Ackerbau eine den Frauen obliegende Beschäftigung ist. Fragen wir nach der Ursache dieser Tatsache, so geben uns in dieser Hinsicht die Anschauungen der Jibaroindianer am besten Aufschluss. Nach den animistischen Theorien dieser Indianer sind alle Bäume und Pflanzen — wie auch die Tiere und sogar unbelebte Naturgegenstände — von Geistern beseelt, die ihrer Natur nach menschliche Seelen (*wakáni*) sind. Die Jibaros schreiben den Pflanzen sogar Geschlecht zu: einige sind männlichen Geschlechts, d. h. von einem männlichen *wakáni* beseelt, andere weiblichen. So sind z. B. die Banane und der Mais den Jibaros »Männer», während die Yuka wie auch die meisten übrigen Pflanzen, die sie anbauen, »Frauen» sind. Darum müssen unter ihnen die Männer die Banane und den Mais säen und pflegen, während die Frauen die Yukaäcker pflegen sollen. Die der Pflanze innewohnende Seele bewirkt auch ihr Wachsen, und darauf beruht auch die berauschende Kraft des aus ihrer Frucht gewonnenen Bieres. Da nun die Seele der Yuka eine weibliche ist, so können — nach dem Prinzip »Gleiches wird von Gleichem am besten gekannt» — die Frauen sie am besten beeinflussen und so auch den wunderbaren Naturprozess hervorbringen, der Gärung genannt wird.

Diese Vorstellungen stimmen mit denen überein, die wir vorher unter den Chacostämmen gefunden haben, und wir irren uns kaum, wenn

wir annehmen, dass hier ein allgemeines animistisches Prinzip vorliegt, das sowohl die Zauberkraft der berauschenden Getränke als auch die streng durchgeführte, oft eigentümliche Arbeitsverteilung unter den Indianern erklärt.

Die Indianer des tropischen Südamerikas bereiten noch berauschende Biere aus vielen anderen Früchten, wie aus Bananen, Zuckerrohr usw., aber von diesen könnte nur ungefähr dasselbe wie von den oben beschriebenen Getränken gesagt werden. Das Algarobobier der Chacoindianer, das Maisbier der Guarani und der Gebirgsindianer und das Yukabier der Urwaldindianer sind jedenfall die wichtigsten der berauschenden Getränke der Eingeborenen Südamerikas.

## II.

Vom religionsgeschichtlichen Gesichtspunkt aus noch interessanter als die obenerwähnten berauschenden Biere sind gewisse narkotische Getränke, die in der Wahrsagekunst einiger Indianerstämme des tropischen Südamerikas eine sehr hervorragende Rolle spielen. Unter den Indianern Ecuadors gibt es besonders drei Narcotica, die in dieser Hinsicht in Betracht kommen.

Das erste Narcoticum wird aus einer giftigen Liane bereitet, die nach dem englischen Botaniker R. Spruce *Bannisteria caapi* heisst und der Familie *Malpighiaceae* angehört. Nach demselben Reisenden kommt die Pflanze auch am Rio Içanna, Uaupés und dessen Nebenflüssen wie auch an den Katarakten des Orinoco vor und wird überall von den Eingeborenen in etwa derselben Weise für Zauberzwecke verwendet[1]. In Ecuador ist die Liane am besten unter ihrem Quichuanamen *aya huasca*[2] bekannt. So nennen sie z. B. die quichuasprechen-

---

[1] R. Spruce, *Notes of a Botanist on the Amazon and Andes*, London, 1908, II. 414 ff., 423.

[2] *Aya* bedeutet in der Quichuasprache 'Seele', 'Geist', und *huasca* 'Liane'. Dies stimmt ja gut damit überein, dass dem mit *aya huasca* narkotisierten Indianer die Geister erscheinen. Sowohl die Napo- wie die Canelosindianer haben mir

den Indianer vom Rio Napo, Curaray, Bobonaza und Pastaza. Die Jibaros nennen die Pflanze und das daraus bereitete Getränk *natema*. Auch die Sekoyas am Rio Aguarico und die wilden Avishiri zwischen Napo und Curaray kennen ihre Verwendung. *Bannisteria caapi* wächst auch in den Urwäldern des ecuatorianischen Westens und wird da von den primitiven Colorados und Cayapas ungefähr in derselben Weise wie von den Indianern des Orients verwendet. Die Colorados nennen die Pflanze *nepe*, die Cayapas *pinde*. Sie wird überall von den Indianern besonders gepflanzt und wird gewöhnlich vor ihren Häusern unter anderen Medizinpflanzen angetroffen.

Um das narkotische Getränk zu bereiten, wird ein Stück des unteren dicken Teiles der Liane abgeschnitten und gereinigt, mit einem Messer zerspalten oder mit einer Keule zerstossen, so dass es in mehrere kleinere Schlingen zerfällt. Letztere werden längere oder kürzere Zeit mit Wasser gekocht, sodann aus dem Topfe entfernt, und das Getränk ist fertig. Die Farbe desselben ist hellgrün, und sein Geschmack ist sehr bitter. In dieser Weise scheint *Bannisteria caapi* unter allen Indianerstämmen Ecuadors bereitet zu werden[1]. Oft setzen die Indianer noch ein wenig Tabakswasser oder andere vegetabilische Ingredienzen hinzu, um die Wirkungskraft des Getränkes zu erhöhen.

Das Getränk wird in gewöhnlichen Fällen in ziemlich grossen Mengen und in wiederholten Dosen eingenommen. Die Wirkungen treten verhältnismässig langsam ein und sind nicht besonders heftig. Zu-

---

freilich versichert, dass der Name der Liane *haya huasca* (»die bittere Liane«) ist. Da dies vielleicht jedoch eine spätere Auffassung der Indianer ist, habe ich hier die erste Namenform vorgezogen.

[1] Spruce beschreibt die Bereitung dieses Getränks in folgender Weise: »The lower part of the stem is the part used. A quantity of this is beaten in a mortar with water . . . When sufficiently triturated, it is passed through a sieve, which separates the woody fibre, and to the residue enough water is added to render it drinkable« (*Notes of a Botanist*, II. 415). Diese Beschreibung indes ist unrichtig, da, soviel ich weiss, das Getränk unter allen Stämmen durch Kochen bereitet wird. Wenigstens ist dies unter den ecuatorianischen Indianern der Fall.

nächst wirkt es nach Art von Brechmitteln, die überhaupt in der magischen Medizin der Indianer eine grosse Bedeutung haben. Die betreffende Person erblasst, fängt an zu zittern und fühlt Schwindel. Nach erneuten Dosen tritt Schlaf ein. Während des Schlafes und schon vorher hat der Indianer eigentümliche Wahrnehmungen und Hallucinationen, er sieht wunderbare Landschaften, Leute und Tiere verschiedener Art und vor allem die besonderen Geister, deren Offenbarungen er sucht[1].

Im folgenden werde ich besonders die Gebräuche der Jibaros und der mit ihnen verwandten Canelosindianer schildern; ich bemerke jedoch gleich, dass die Vorstellungen, die die Indianer von diesem narkotischen Getränke haben, unter allen Stämmen ungefähr dieselben sind.

Das *natema* oder *aya huasca* wird etwas verschieden bereitet, jenachdem es für gewöhnliche Leute bestimmt ist oder für Zauberer, die Krankheiten heilen oder ihre Ursachen entdecken wollen. Im ersten Falle wird das Getränk nur ein paar Stunden oder einen halben Tag bei mässigem Feuer gekocht und in grösseren Mengen getrunken. In dieser Weise bereiten die Jibaros das *natema* z. B. an ihrem grössten Feste, dem Tsantsafeste. Der zweite Festtag ist für das *natema*-Trinken bestimmt. Am Morgen früh findet das Kochen statt, das ungefähr zwei Stunden dauert. Der Sieger selbst, der, wie früher hervorgehoben, von einer wunderbaren Zauberkraft erfüllt ist, muss dabei persönlich assistieren, um seine Kraft dem Getränke mitzuteilen. So muss er das erste Stück der Liane, das in den Topf kommt, zerstossen und einlegen. Zusammen mit den *natema*-Schlingen werden Rindenstücke zweier verschiedener Bäume, von denen der eine *shingiáta*, der andere *samiki* genannt wird, im Topfe gekocht. Diese Rinden, denen man auch Zau-

[1] Sowohl Spruce (*Notes of a Botanist*, II. 419) wie andere Verfasser, die das *aya huasca* erwähnen, beschreiben meines Erachtens seine Wirkungen unrichtig. Die Indianer, die das Getränk trinken, werden wohl bezecht, aber nicht wild und verrückt. Offenbar hat man oft das *aya huasca* mit einem anderen, stärkeren narkotischen Getränke, das aus der *Datura arborea* bereitet wird, verwechselt.

berkräfte zuschreibt, sollen das Getränk kräftiger machen. Zu demselben Zweck setzt man auch etwas Tabakswasser hinzu, das ebenfalls in zeremonieller Weise und unter der Assistenz des Siegers bereitet worden ist.

Nachdem das *natema* fertig ist, fängt das Trinken an. Daran nehmen teil sowohl Männer wie Frauen, ja sogar halberwachsene Kinder, überhaupt Leute, »die träumen wollen». Es geht dabei sehr feierlich zu. Eine Menge von schönbemalten Tonschalen (*pininga*) werden in zwei Reihen auf dem Boden geordnet. Drei oder vier alte Männer füllen sie mit dem heiligen Getränk und geben sie dann den Personen, die trinken wollen. Ehe der alte Mann der betreffenden Person eine *pininga* mit *natema* überreicht, murmelt er eine lange Beschwörungsformel darüber, um die Dämonen herbeizurufen und das Getränk recht wirksam zu machen. Der Indianer leert das ungefähr ein Drittel Liter enthaltende Gefäss, geht sodann auf den Hof und bricht das Getrunkene aus. Das *natema* wirkt, wie schon gesagt, zunächst wie ein Brechmittel. Dann geht er wieder hinein, trinkt wieder eine *pininga* mit *natema* und bricht auch dies aus. Dasselbe wird noch ein drittes Mal wiederholt. Jeder der künftigen Träumer muss also drei Schalen mit dem narkotischen Getränke leeren.

Die *natema*-Trinker haben vorher nichts gegessen oder getrunken und müssen auch nachher streng fasten, bis sie geträumt haben. Nach dem Trinken gehen alle hinaus, um in einigen in der Nähe des Hauses errichteten Ranchos (Hütten aus Palmblättern) zu schlafen und zu träumen. Hier in der Stille des Urwalds werden im Traume die Offenbarungen der Geister empfangen. Der Schlaf dauert bis zum Nachmittag. Die Träumer kehren jetzt nach dem Hause zurück und teilen den Alten mit, was für Träume sie gehabt haben. Jetzt können sie auch das Fasten brechen. Ihre Speise besteht dabei nur in einer *pininga* mit gekochter Yuka und gekochter reifer Banane, in Wasser zerstossen. Die *pininga* mit dieser Speise muss jedem Träumer von demselben alten Manne überreicht werden, der ihm am Morgen das *natema* gegeben hatte.

Das *natema*-Trinken am Tsantsafeste hat den Zweck, zu erfahren, ob für den Sieger sich in Zukunft alles gut entwickeln, ob er selbst langes Leben haben wird, ob seine Schweine und Hühner sich gut vermehren, seine Äcker gut gedeihen und reiche Früchte tragen werden usw. Die Träumer sind alle nahe Verwandte und Freunde des Siegers; auch er selbst trinkt wohl bei dieser Gelegenheit *natema*, geht aber nicht in den Wald hinaus, um zu schlafen.

An diesem Feste wird jedoch nur verhältnismässig wenig *natema* getrunken. Die Jibaros haben ausserdem spezielle *natema*-Feste, die mehrere Tage, bei den Pastazastämmen bis acht Tage dauern. Alle Bewohner des Hauses, sogar die kleinen Kinder, nehmen an ihnen teil. Das Kochen beginnt früh morgens und dauert ungefähr den halben Tag. Auch hier werden den *natema*-Schlingen Rindenstücke von den Bäumen *chingiáta* und *samiki* beigefügt. Das Getränk wird zunächst in vielen kleineren Töpfen an verschiedenen Feuern im Hause gekocht. Später, nachdem die Flüssigkeit eingekocht ist, wird alles in einen einzigen grossen Tontopf gegossen. Während des Kochens, wie auch später während des Trinkens, wird die grosse Trommel (*tundúi*) in dem langsamen gleichmässigen Takte geschlagen, der bei *natema*-Trinkgelagen üblich ist. Die Jibaros behaupten, dass sie damit den *iguánchi* (Dämon) nachahmen, der nach ihrem Glauben auf den Höhen selbst mit seinem *tundúi* trommelt. Das Trommeln gefällt dem Dämon, der deshalb herbeikommt und das Getränk sowohl wie die trinkenden Indianer erfüllt.

Sonst wird das *natema* bei diesen Gelegenheiten mit denselben Zeremonien getrunken wie am Tsantsafeste. Die betreffende Person leert eine *pininga*, die ihr von einem älteren Indianer überreicht wird, und bricht das Getrunkene unmittelbar aus, trinkt wieder und bricht es wieder aus. Auf diese Weise werden während der *natema*-Tage ansehnliche Mengen des heiligen Getränkes konsumiert. Die Teilnehmer müssen streng fasten und dürfen erst essen, nachdem sie geschlafen und geträumt haben. Dies wird jeden Tag, solange das Fest dauert, wiederholt.

Wenn man die Indianer fragt, warum sie in dieser exzessiven Weise *natema* trinken, antworten sie gewöhnlich: »Es ist, damit die Leute nicht hinsterben«. Sie wollen dadurch erkunden, welche Gefahren der Familie drohen, ob Feinde gegen sie einen Angriff zu machen beabsichtigen, ob böse Zauberärzte gegen sie operieren, ob sie in ihren Unternehmungen Erfolg haben werden usw. Das zauberkräftige Getränk, das ja Erbrechen bewirkt, reinigt den Magen von schädlichen Substanzen und den Zauberpfeilen der Zauberer. Darum geben die Indianer sehr genau darauf acht, was sie nach dem Trinken erbrechen. So werden zugleich durch das *natema*-Trinken Männer und Frauen für ihre Arbeiten und Obliegenheiten stark und gewandt gemacht, die ersteren für Krieg, Jagd, Fischerei usw., die letzteren für den Ackerbau, die Pflege der Haustiere und andere ihnen zukommende häusliche Beschäftigungen.

Ausser diesen allgemeinen Trinkgelagen pflegen die erwachsenen Jibaros, auch die Frauen, bei vielen einzelnen Gelegenheiten *natema* zu trinken. Das Trinken findet gewöhnlich zu Hause statt. Eine irdene Schale (*pininga*) mit dem heiligen Getränk wird auf den Boden gestellt. Der Indianer stellt sich vor die Schale, bewegt sich in einer Art Tanz hin und her, indem er eine Beschwörung ohne Worte murmelt. Sodann ergreift er schnell die *pininga* und leert sie auf einmal. In nächsten Augenblicke bricht er die ganze Menge aus. Die Schale wird mittlerweile von neuem mit *natema* gefüllt. Der Indianer nähert sich wieder der Schale, tanzt und murmelt eine Beschwörung wie das erste Mal, ergreift wieder die *pininga* und leert sie in einem Atemzug. Die Wirkungen des Getränks beginnen jetzt merkbar zu werden. Der Indianer nimmt einen Stock, um daran eine Stütze zu haben, wenn er betrunken wird; er wankt auf dem Fussboden hin und her, murmelt einige unbegreifliche Worte, um die Geister herbeizurufen, stützt sich auf den Stock und bricht wieder die getrunkene *natema*-Menge aus. Dasselbe wird noch zum dritten, vierten, fünften Mal usw. wiederholt, bis endlich das Getränk den Mann vollständig überwäl-

tigt und er in einen tiefen, von den gewöhnlichen Visionen und Halluzinationen erfüllten Schlaf fällt.

Der Jibaroindianer befragt die Geister durch *natema*-Trinken in allen Angelegenheiten, die für ihn besondere Wichtigkeit haben. Da ein älterer Mann, und besonders ein Krieger, sich beinahe immer von Feinden bedroht glaubt, sucht er dadurch vor allem zu erfahren, ob solche da sind, und welche es sind, ob er in einem Kriegszug gegen sie den Sieg davontragen wird usw. Ebenso sucht er durch dieselbe Geisterbefragung zu erkunden, ob eine beabsichtigte Reise glücklich ablaufen wird, ob seine Frauen ihm treu sind, ob er mit einer neuen Frau, die er zu heiraten gedenkt, Glück haben wird, ob Fremde auf Besuch kommen werden usw.

Wie wir gesehen haben, dürfen unter den Jibaros auch die Frauen *natema* trinken. Spruce irrt sich also, wenn er sagt, dass bei allen Indianerstämmen die Frauen, wie auch Knaben, vom *natema*-Trinken ausgeschlossen seien[1]. Am Tsantsafeste z. B. scheint es für die nächsten weiblichen Verwandten des Siegers sogar obligatorisch zu sein von dem heiligen Getränke mitzutrinken. Ebenso wird es als wichtig erachtet, dass besonders die verheirateten Frauen an den allgemeinen *natema*-Gelagen teilnehmen, da sie ja dadurch für ihre häuslichen Arbeiten Kraft, Geschicklichkeit und Einsicht erlangen. Im Traume werden sie von den Geistern gerade in solchen Dingen unterrichtet. Dabei erscheint ihnen auch die mythische Stammutter der Jibarokultur, die Erdmutter *Nungüi*, die ihnen hinsichtlich des Ackerbaues Rat erteilt und sie in Zeiten von Misswachs und Hungersnot tröstet. Auch in anderen Angelegenheiten, die für Frauen Interesse haben, werden sie von den *natema*-Geistern unterwiesen. So pflegen z. B. Witwen, die einen neuen Mann suchen, *natema* zu trinken, um eine glückliche Wahl treffen zu können.

---

[1] Spruce, *op. cit.* II. 425: »Boys are not allowed to taste aya huasca before they reach puberty, nor women at any age.» — Beide Behauptungen sind unrichtig, wenigstens soweit die ecuatorianischen Indianer in Betracht kommen.

Wenn Zauberärzte *natema* trinken, um Kranke zu heilen und die Ursache der Krankheit zu entdecken, wird das Getränk etwas verschieden bereitet. Es wird dann den ganzen Tag bei mässigem Feuer gekocht, bis schliesslich nur eine kleine, aber umso stärkere Menge übrig bleibt. Mit den *natema*-Schlingen werden noch einige Schlingen des gespaltenen Stammes sowie Blätter einer anderen Liane, die die Jibaros *iáhi* nennen, in den Topf gelegt. Betreffs der Blätter geschieht dies mit einer kleinen Zeremonie. Der Zauberarzt, oder der das Getränk bereitende Indianer, nimmt zuerst vier *iáhi*-Blätter und legt sie zwischen die Finger der linken Hand, ordnet sie in der Weise, dass sie eine kreuzähnliche Figur bilden und legt sie in den Topf zwischen die *natema*- und *iáhi*-Schlingen, mit der rechten Seite nach unten. Darauf nimmt er vier andere *iáhi*-Blätter, ordnet sie zwischen den Fingern der rechten Hand und legt sie in derselben Weise in den Topf auf die anderen Blätter. Insgesamt werden also acht *iáhi*-Blätter hinzugefügt und mit den *natema*- und *iáhi*-Schlingen gekocht. Die Liane *iáhi* wird von den Jibaros besonders angebaut, ist auch narkotisch und soll die Wirkungskraft des Getränkes erhöhen.

Während das Wasser allmählich einkocht, werden die *natema*- und *iáhi*-Schlingen herausgenommen und — wie immer beim *natema*-Kochen — an einem besonderen Platze aufbewahrt. Was schliesslich im Topfe übrig bleibt, ist ein sehr konzentriertes Fluidum von braungelber Farbe und ungeheuer bitterem Geschmack.

Am Abend, nachdem es dunkel geworden ist, geht der Zauberarzt nach dem Hause des Kranken und trinkt, ehe er seine Behandlung beginnt, nebst dem unerlässlichen Tabakswasser, von der oben beschriebenen Medizin eine kleine Menge, etwa eine halbe Teetasse. Nach einer Weile, während seiner Manipulationen mit dem Kranken, trinkt er wieder dieselbe Menge, eine Weile später zum dritten Male usw., jenachdem er es nötig findet. Die Hauptsache ist, dass er berauscht (*nambikma*) wird, denn sonst kann er die Geister nicht heraufbeschwören, und seine ganze Behandlung ist vergebens. Dieser Zustand muss aber nicht auf einmal und heftig, sondern allmählich hervorgebracht

werden. Das narkotische Getränk, in den leeren Magen gebracht, versetzt ihn auch zuletzt in eine Art von Ekstase, so dass er laut zu singen und vor dem Kranken hin und her zu tanzen anfängt. Dies ist der höchste Grad von Besessenheit, in dem der Zauberarzt die Krankheit »sieht» und deren Ursachen entdeckt. Die Beschwörung wird gewöhnlich bis Mitternacht fortgesetzt, findet aber viele Nächte nacheinander statt.

Nach der Behandlung, auf die wir hier keinen Anlass haben näher einzugehen, muss der Zauberarzt schlafen und träumen, denn im Traume wird er über die letzte Ursache der Krankheit, d. h. über den bösen Zauberer, der den Zauberpfeil (*tunchi*) gesandt hatte, Klarheit gewinnen.

Die Zauberärzte der Jibaros und der Canelosindianer trinken *natema* oder *aya huasca* nicht nur, wenn sie Kranke heilen, sondern auch, wenn sie selbst ihre Feinde verhexen wollen. Sie pflegen sich dabei das ganze Gesicht, und besonders die Gegend um die Augen, mit *ipyáku*, *mandúru* (*Bixa orellana*) rot zu bemalen. Auf dem Kopfe tragen sie einen Federschmuck aus Tukanfedern (*tawása*, *tawasámba*). In ihrer ganzen Erscheinung suchen sie die Dämonen (*iguánchi*, *supai*) nachzuahmen, in dem Glauben, dass sie dadurch die Geister leichter hervorrufen können. Die rote Bemalung soll sie ausserdem gegen den bösen Blick und sonstigen Gegenzauber der feindlichen Zauberer schützen. Auch pflegen sie dabei ein besonderes Saiteninstrument zu spielen, das die Jibaros *tsayandúru*, die Canelosindianer *turúmba* nennen. Dieses Instrument besteht aus einem einfachen hölzernen Bogen aus zähem Holze. Die Saite ist aus den Fibern der *Agave americana* gedreht. Beim Spielen wird das Instrument etwa in derselben Querlage gehalten wie eine Flöte oder Klarinette. Der Indianer führt das eine Ende des Bogens zum Munde, so dass beide Lippen das Holz berühren, und bringt die Saite mit dem Finger zum Tönen. Durch gewisse Bewegungen mit den Lippen versteht er mit der einen Saite verschiedene Töne hervorzubringen. Die Melodie ist sanft und ganz anmutig, aber der Klang ist sehr schwach, so dass das Spiel nicht weit gehört werden kann. Der Zauberer spielt dieses Instrument nachdem er das heilige Getränk

eingenommen hat, und er glaubt dadurch die Ankunft der *natema*-Geister beschleunigen zu können. — Besonders unter den Canelosindianern spielen die Zauberer die *turúmba* auch, wenn sie *maikoa* oder *guántuc* — das andere grosse Narcoticum dieser Indianer — trinken.

Die religiösen Vorstellungen, die die Indianer mit dem *natema* oder *aya huasca* verknüpfen, werde ich sogleich näher darlegen. Zuvor will ich noch ein paar andere Narcotica erwähnen, von denen sie ungefähr dieselben Anschauungen haben.

Mit dem *natema* der Jibaros und dem *aya huasca* der Canelosindianer können zwei andere narkotische Pflanzen zusammengestellt werden. Die eine von diesen ist der Tabak, die andere ein Strauch, dessen wissenschaftlicher Name *Datura arborea L.* ist, zur Familie *Solanaceae* gehörig, im Spanischen *floripóndio*, im Deutschen *Stechapfel* oder *Tollkraut* genannt. Die Pflanze und das daraus bereitete Getränk wird von den Jibaros *maikoa*, von den Canelosindianern *guántuc* (*huántuc*) genannt. Ihre giftigen Eigenschaften scheinen denen der Belladonna oder des Opiums ähnlich zu sein oder sie sogar zu übertreffen. Wenigstens hat das Getränk den wunderbaren Effekt, der auch seine Bedeutung im Aberglauben der Indianer erklärt, die trinkende Person vorübergehend irrsinnig zu machen. Die Gattung *Datura* wächst in Ecuador sowohl in den tropischen Urwäldern als auch in den subtropischen Gebirgsgegenden, und es gibt davon mindestens zwei Arten. Die glockenförmigen Blüten sind bei der einen Art kleiner und der Farbe nach gelblich-rot, bei der anderen grösser und beinahe weiss. Die letztere wird von den Indianern des Orients verwendet. Der hübsche Strauch wird überall von den Eingeborenen angepflanzt, und man trifft ihn gewöhnlich auf dem Hofe ausserhalb des Hauses[1].

---

[1] Das *maikoa* oder *guántuc* der ecuatorianischen Indianer scheinen überhaupt alle Verfasser verkannt zu haben. Vacas Galindo z. B. kennt es gar nicht und verwechselt es offenbar mit dem anderen narkotischen Getränk der Jibaroindianer, dem *natema* (vgl. *Nankijukima*, passim). Rivet erwähnt es mit folgenden Worten: »Les jeunes gens et les enfants emploient dans le même but (wie das *natema*) l'infu-

Um *maikoa* oder *guántuc* zu bereiten, kratzt der Indianer die hellgrüne Rinde des Stammes ab, presst sodann die Essenz mit der Hand in eine Kalebasse aus, bis er die gewünschte Menge, etwa ein kleines Trinkglas (ca. 200 gr) erhalten hat. Dies ist die Dosis, die auf einmal von einer Person getrunken wird, und sie scheint hinreichend zu sein, um nicht nur Betrunkenheit, sondern sogar vollständige Bewusstlosigkeit und tiefen Schlaf zu erzeugen.

Das *maikoa* wird also nicht wie das *natema* gekocht, sondern besteht lediglich aus dem in der Rinde des Stammes befindlichen Safte. Es ist hellgrün von Farbe und durchaus nicht bitter wie *natema*, sondern eher geschmacklos. Seine Wirkungen aber sind viel kräftiger und treten schneller ein. Besonders wenn junge Leute das *maikoa* zum ersten Mal trinken, werden sie tobsüchtig, schlagen um sich mit Waffen, Stöcken oder was ihnen sonst in die Hand kommt, und können dann ihrer Umgebung gefährlich werden. Wenn ein Jibarojüngling *maikoa* trinkt, sind daher immer einige ältere Männer anwesend, die seine Bewegungen genau überwachen und ihn bisweilen sogar mit Stricken fesseln. Der Narkotisierte fängt an verworren und zusammenhanglos zu reden von allerlei Visionen, die er zu haben glaubt, und fällt schliesslich in einen langen, lethargischen Schlaf, »als ob er tot» (*hakáma*) wäre.

Das *maikoa* wird von den Jibaros etwa bei denselben Gelegenheiten getrunken wie das *natema*, und die Offenbarungen, die sie dabei zu empfangen glauben, sind auch ungefähr dieselben. In noch höherem Grade als das zuletzt genannte Narcoticum ist jedoch das *maikoa* das spezielle Getränk der Krieger. Wenn man einen Jibaro fragt, warum er *maikoa* trinke, erhält man gewöhnlich die Antwort: »Um zu sehen, ob ich Feinde töten werde» (*shuāra mātinyu*). Der Jibarokrieger unternimmt daher keinen Kriegzug, ohne zuerst die Geister durch *maikoa*-

---

sion de *maicoma* (espèce de *Datura* ?) qui est moins actif» (»Les Indiens Jibaros», *L'Anthropologie*, vol. 18, 1907, p. 592). Die Wahrheit ist, dass im Gegenteil das *maikoa* viel stärker ist als das *natema*, und daher vorzugsweise von älteren Männern getrunken wird.

Trinken zu befragen. Auch lassen sie ihn wissen, ob er selbst von seinen Feinden bedroht ist, ob er langes Leben haben wird usw. Aber auch in anderen Angelegenheiten, die nichts mit Krieg zu tun haben, holt der Jibaro durch Trinken von *maikoa* den Rat der Geister ein.

Das *maikoa*-Trinken kann entweder zu Hause oder im Walde, in einem besonders dafür errichteten Rancho stattfinden. Dieser Träumerrancho, den die Jibaros *ayámdai* nennen, ist gewöhnlich weit abseits vom Hause und den Wohnungen anderer Indianer gelegen; bisweilen geht der Indianer zwei oder drei Tage, um ihn zu erreichen. Er ist grösser und besser als die gewöhnlichen indianischen Ranchos hergestellt; ausserhalb desselben findet sich ein weiter offener Platz, dessen Boden mit peinlicher Sorgfalt geebnet und gesäubert ist. Auf diesem offenen Platze erscheinen *tanzend* und in allerlei scheusslichen Gestalten die Geister, vor allem die gewaltigen Dämonen, die die Jibaros *arutama* (»die Alten«) nennen, und geben dem im Rancho schlafenden Indianer Aufschlüsse in Angelegenheiten, die ihn interessieren.

In der Nähe des Träumerranchos befindet sich gewöhnlich eine Rinne (*paccha, sása*), aus der das Wasser herabstürzt, unten eine Lache bildend. In dieser Rinne nimmt der Indianer vor und nach dem Schlafe ein Bad.

Besonders ältere Männer, die träumen wollen, ziehen es vor in den Wald zu gehen, weil hier die *arutama* leichter erscheinen. Der Indianer bleibt dabei gewöhnlich drei Tage weg. Schon unterwegs muss er streng fasten, nimmt aber umso mehr Tabakswasser zu sich, das er durch die Nase einzieht und auch trinkt. Wenn er nachmittags beim Rancho anlangt, nimmt er zunächst ein Bad, indem er sich in die Lache stellt und das aus der Rinne strömende Wasser auf seine Schultern fallen lässt. Das Bad soll ihn für den Schlaf und die Offenbarungen der Geister günstig vorbereiten. Sodann begibt er sich in den Rancho, wo er abends nochmals Tabakswasser kocht und auch ein wenig *maikoa* bereitet. Er nimmt beide Getränke ein, die bei ihm bald Schlaf erzeugen. Am nächsten Morgen nimmt er wieder ein Bad in der Rinne. Während des Tages bleibt er im Rancho und beobachtet dabei strenges

Fasten, indem er nur eine unreife geröstete Banane essen darf. Tabakswasser nimmt er aber fortwährend zu sich. In dieser Weise bringt er alle für das Tabak- und *maikoa*-Trinken bestimmten Tage zu. Am vierten Tage, nach einem letzten Bade in der Rinne, kehrt er nach dem Hause zurück, wo er den anderen Indianern seine Träume mitteilt. Hier, zu Hause, trinkt er aber nochmals *maikoa*, und zwar eine einzige grössere Dosis, die bei ihm die gewöhnlichen starken Wirkungen erzeugt, so dass er von seinen Verwandten gepflegt und bewacht werden muss.

Da bei den Jibaros die Erziehung der Knaben vor allem darauf abzielt sie zu tüchtigen Kriegern zu machen, kommt *maikoa*-Trinken auch als Initiationsprobe für die Jünglinge vor. Wenn bei den Jibaros am Rio Upano oder Santiago die Knaben mannbar werden, wird zu ihren Ehren ein Fest veranstaltet, das *kusúpani* genannt wird und das hauptsächlich in Zeremonien mit Tabak besteht. Nach diesem fünf Tage dauernden Feste müssen die Knaben noch *maikoa* trinken. Das Trinken findet dann gewöhnlich im Hause statt, aber wenn der Junge es wünscht, kann er auch in den Wald gehen. Im ersteren Falle werden zunächst alle Waffen, Messer und sonstigen gefährlichen Gegenstände entfernt, damit der Junge in seinem narkotischen Zustande kein Unheil anrichten kann. Der älteste Mann der Familie bereitet das Getränk in einer *pininga* und gibt es dem Knaben zu trinken, nachdem er darüber eine Beschwörung gemurmelt hat. Er pflegt ihn auch, wenn er berauscht wird. Die Wirkungen treten schnell ein. Der Alte greift den narkotisierten Jungen von hinten mit beiden Armen und hält ihn so, bis er in Schlaf fällt. Der Knabe ruft unaufhörlich: *tuh, tuh, tuh, tiga, tiga, tiga,* als wolle er damit die Dämonen herbeirufen. Der Alte hinwieder sucht mit folgenden Worten, die er seinerseits immerfort wiederholt, das Eintreten der günstigen Visionen zu beschleunigen: *Tu puhusta; kanarta, wuimekta; aha ista, mama ista, pa'andama ista, kuchi ista, atáshi ista, nihamánchi ista, muitsa ista,* usw. das ist: »Lege dich so hin, schlafe, sieh (in Visionen), schaue Äcker, schaue Yuka, schaue Bananen, schaue Schweine, schaue Hühner,

schaue Yukabier, schaue Yukabiertöpfe, etc.» So wanken die beiden, der Alte den Jungen mit den Armen umfassend, im Hause hin und her, bis endlich beim Narkotisierten vollständige Bewusstlosigkeit und Schlaf eintreten. Auch während des Schlafes muss der Knabe indes genau bewacht werden, da die vermeintlichen Visionen ihn oft zum Aufstehen anregen und er nicht selten sogar gewalttätig wird.

Wenn der Novize in den Wald geht, begleitet ihn der Alte auch auf diesem Gang, gibt ihm Tabakswasser, lässt ihn baden, bereitet für ihn darauf im Rancho das Getränk und pflegt ihn, wenn die Wirkungen desselben sich geltend machen. Drei Tage und Nächte bleiben sie so zusammen im Walde.

Auf die Träume und Visionen, die der junge Jibaro hat, gibt man natürlich genau acht, denn es wird ihnen eine grosse Bedeutung beigemessen. Sache der ältesten Männer der Familie ist es, sie zu deuten und anzugeben, ob sie gut oder schlecht gewesen sind.

Unter den Jibaros am Rio Pastaza besteht die Mannbarkeitsprobe nur im *maikoa*-Trinken. Wenn die Knaben das heiratsfähige Alter erreichen, findet folgende Trinkzeremonie statt. Die ältesten Männer der Familie oder des Stammes ordnen sich in zwei Reihen einander gegenüber. Jeder von ihnen hat eine *pininga* mit einer kleinen Menge *maikoa* in der Hand. Der Novize muss nun der Reihe nach vom einen zum anderen gehen und die *pininga* eines jeden leeren oder wenigstens etwas aus derselben trinken. Dies macht er leicht mit den ersten, aber oft wird es ihm unmöglich die Schalen der letzten auszutrinken. Ihr Inhalt wird ihm dann als Klistier eingegeben, indem das *maikoa* mittels eines hohlen Rohres (*nangu*) durch den After hineingeblasen wird. Es wird nämlich als absolut notwendig erachtet, dass der Novize aus der *pininga* eines jeden Alten trinkt.

Wenn der junge Jibaro das Trinken beendet hat, sagt der älteste der Männer zu ihm: »Weisst du jetzt, warum du *maikoa* getrunken hast?» — »Ja», antwortet der Knabe, »es ist, damit ich ein tüchtiger Krieger, ein richtiger Mann werde und heiraten könne.»

Als die Wirkungen des Getränkes sich bemerkbar machen, der

narkotisierte Junge sich töricht zu benehmen anfängt und hinausgehen will, fasst ihn der Alte beim Arm, hält ihn zurück und sagt zu ihm: »Erinnerst du dich nicht, dass du *maikoa* getrunken hast, was willst du tun, wo willst du hin?» Dann sucht der Knabe sich zu beherrschen und setzt sich nieder.

Nach einigen Wochen oder Monaten muss der Novize wieder in ähnlicher Weise *maikoa* trinken, einige Zeit später zum dritten Male und schliesslich, nach dem Verlauf derselben Periode, zum vierten Male. Erst dann ist seine Weihe zur vollen Mannbarkeit vollendet, und er kann heiraten.

Unter den Jibaros wird *maikoa* noch bei folgenden Gelegenheiten getrunken:

Nach dem grossen Siegesfeste (Tsantsafeste) pflegen die Krieger gewöhnlich *maikoa* zu trinken. Wenn das Fest aus ist und die Gäste gegangen sind, zieht sich der Krieger in den Wald zurück, wo er einige Tage allein bleibt und *maikoa* trinkt. Dies tut er, um zu sehen, ob sich für ihn in Zukunft alles gut entwickeln wird, ob er neue Feinde töten und selbst langes Leben haben wird usw.

*Maikoa* wird auch am *tundúi*-Feste getrunken. Die grosse Signaltrommel (*tundúi*) der Jibaros hat eigentlich, wie wir gesehen haben, eine rein religiöse Bedeutung, indem durch sie die Geister herbeigerufen und versöhnt werden. Damit stimmt auch überein, dass der Jibaro, wenn er die Trommel anfertigt, teilweise fasten muss. Isst er während dieser Tage zuviel, so wird die Trommel klanglos ausfallen. Ebenso muss er dabei in geschlechtlicher Hinsicht enthaltsam leben, weil andernfalls die *tundúi* bald bersten wird.

Wenn die Trommel fertig ist, versammeln sich alle erwachsenen Männer der Familie und veranstalten ein kleines Fest zu ihrer Weihung. Jeder der Männer tritt der Reihe nach hervor und tut einige Schläge auf die *tundúi* in dem beim *natema*- und *maikoa*-Trinken üblichen Takte. Sodann trinken alle *maikoa*. Am folgenden Tage erklärt der älteste Mann der Familie, der Besitzer der Trommel, die Bedeutung der Träume, die die Männer gehabt haben.

Der Jibaro pflegt auch *maikoa* zu trinken, wenn er seine Frau wegen ehelicher Untreue bestraft hat, eine Strafe, die sehr hart ist und darin besteht, dass er die Frau mit der Lanze oder dem Buschmesser bis aufs Blut misshandelt. Das *maikoa*-Trinken hat wohl in diesem Falle den Zweck zu erkunden, wer der Verführer ist und ob die Untreue wiederholt werden wird.

Knaben, die sich schlecht benehmen, ihren Eltern ungehorsam sind, ihre kleineren Geschwister misshandeln oder im Hause Schaden anrichten, müssen zur Strafe *maikoa* trinken. Für einen solchen unartigen Jungen wird am Ufer des Flusses ein Rancho errichtet. Hier muss er zwei Tage allein zubringen, ohne das Geringste zu essen. Nachdem er so durch das Fasten zahmer geworden ist, gibt man ihm noch *maikoa* zu trinken. Diese Radikalkur soll ihn für die Zukunft bessern.

Obgleich das *maikoa* das spezielle Getränk der Krieger ist, wird es doch auch von den Frauen getrunken, wenn auch, wie es scheint, verhältnismässig selten. Man sagt, dass ihnen dabei sogar die *arutama* erscheinen, vor allem die Erdmutter Nungüi. Diese Geister unterweisen sie dann natürlich nicht in kriegerischen Taten, sondern in häuslichen Arbeiten und Beschäftigungen usw., ganz wie beim *natema*-Trinken.

Übrigens scheinen sowohl beim *maikoa*- wie beim *natema*-Trinken bei den einzelnen Jibarostämmen etwas verschiedene Gebräuche vorzukommen. Bei den Santiagostämmen z. B. werden diese Getränke immer zu Hause eingenommen. Der Indianer geht wohl zuerst in den Wald um zu träumen, aber dabei wird nur Tabakswasser getrunken. Gewöhnlich ziehen mehrere Männer zusammen aus. Zuerst nehmen sie, wie immer in solchen Fällen, ein Bad in der Rinne. Dann gehen sie nach dem Träumerrancho, wo sie das Tabakswasser in einem kleinen Tongefässe kochen und darauf trinken. Dies geschieht nachmittags oder abends, und in der Nacht werden im Schlafe die Offenbarungen der Geister erwartet. Am folgenden Morgen erzählen die Männer einander ihre Träume und diskutieren über ihre möglichen Bedeutungen. Drei Tage und Nächte bleiben sie so im Walde, nehmen jede Nacht

Tabakswasser zu sich und fasten streng in der üblichen Weise. Am vierten Tage kehren sie nach Hause zurück, und erst hier wird *natema* oder *maikoa* getrunken. Falls *maikoa* gewählt wird, überwachen die anderen Männer und Frauen den Träumer und binden ihn mit Stricken am Bette fest.

Das Tabaktrinken im Walde ist also in diesem Falle nur eine Vorbereitung für das *natema*- oder *maikoa*-Trinken im Hause. Der Indianer pflegt indes, wie wir gesehen haben, immer durch den Tabak die Wirkungskraft der anderen narkotischen Getränke zu erhöhen.

Ich habe oben besonders die Gebräuche der Jibaros beschrieben, weil diese von grösserem Interesse sind. Die Canelosindianer, die zum Teil desselben Stammes sind wie die Jibaros und einst ebenso kriegerisch waren, haben früher ähnliche Sitten gehabt. Heutzutage führen sie keine Kriege mehr. Der Glaube an Zauberei ist aber unter ihnen ebenso lebendig wie unter ihren wilden Nachbarn, ja die Canelosindianer haben sogar den Ruf, noch geschicktere Zauberer zu sein als die Jibaros. Die Zauberärzte sind es auch, die heute unter ihnen am meisten *aya huasca* oder *guántuc* zu trinken pflegen, teils um Krankheiten zu heilen, teils um ihren Feinden durch Hexerei zu schaden. Der Zauberarzt ist dabei in der obenbeschriebenen Weise mit Gesichtsbemalung und Federzierat geschmückt. Ehe er die *mucahua* (irdene Schale) mit dem heiligen Getränk leert, singt er darüber eine lange Beschwörung, worin er gewisse Dämonen, besonders den *paccha supai*, den Dämon der Rinne, anruft, damit sie herbeikommen und das Getränk wie den Zauberer selbst erfüllen mögen. Dieser Beschwörungsgesang wird *taquishca* genannt. Nachher, während er auf den Rausch wartet, spielt er auch das Instrument *turúmba*, um die Ankunft der Geister zu beschleunigen.

Das dritte bedeutende Narcoticum der Jibaros ist der Tabak (*Nicotiana sp.*), in ihrer Sprache *tsángu* genannt. Dem Ethnologen, der die Sitten der Indianer studiert, ist nichts auffallender als die ungeheure Bedeutung, die diese Pflanze in ihren sozialen Gebräuchen und beson-

ders in ihrer Religion hat. Die Jibaros verstehen es auch Tabak zum Vergnügen zu rauchen, aber das haben sie von den Weissen gelernt. Dass dies der Fall ist, kann man daraus schliessen, dass sie nur den von den Weissen erhaltenen Tabak, niemals aber ihren eigenen, in dieser Weise verwenden. Der von den Jibaros selbst angebaute Tabak wird ausschliesslich für zeremonielle Zwecke benutzt. Umgekehrt taugt der Tabak der Weissen nicht für die Zeremonien der Jibaros. Sie scheinen zu ihm nicht genug Vertrauen zu haben. Der indianische Tabak ist nicht besonders stark, da er aber in grossen Mengen eingenommen wird, sind seine Wirkungen doch kräftig genug.

Die Jibaros nehmen den Tabak meist in flüssiger Form zu sich, rauchen ihn aber auch in Form grosser Zigarren. Im ersteren Falle werden die Blätter entweder in Wasser gekocht oder im Mund gekaut und gut mit Speichel vermischt. Für die grossen Feste muss der Tabak stets mit Speichel bereitet werden. Dies Getränk wird von dem alten Manne (*whuéa* genannt) bereitet, der an den Festen die Zeremonien leitet, und er verabreicht es auch den betreffenden Personen. Die Männer empfangen dabei den Tabakssaft immer durch die Nase, die Frauen aber durch den Mund.

Schon nach zwei oder drei Dosen werden die Wirkungen des Getränkes bemerkbar. Der Indianer erblasst und fängt an am ganzen Körper zu zittern. Nach erneuten Dosen treten nicht selten Schwindelanfälle ein, besonders bei den Frauen. Zuletzt wirkt das Getränk direkt narkotisierend, und die Person fällt in einen langen, traumerfüllten Schlaf.

Tabak wird zu folgenden Zwecken genossen: erstens als ein Universalmittel gegen Krankheiten und Übel aller Art; zweitens als ein prophylaktisches Mittel zur Erhöhung der allgemeinen Zauberkraft des Körpers und seiner Widerstandsfähigkeit gegen böse Geister, und zwar besonders an den grossen Festen; drittens als ein wirkliches Narcoticum zur Erzeugung von Träumen. In allen drei Fällen ist die Verwendung der Pflanze rein zauberisch-religiös.

Wenn der Jibaro um drei oder vier Uhr morgens aufsteht, bereitet

er ausser seiner Guayusa, mit der er sich den Mund wäscht, gewöhnlich auch etwas Tabakswasser, besonders wenn er sich in irgend einer Hinsicht unwohl fühlt. Er kocht die Blätter in einem kleinen Tontopf (*yukúnda*), giesst den Absud in die hohle Hand, zieht ihn durch die Nase ein und lässt ihn sodann durch den Mund ausfliessen. Dieses Verfahren wird einige Male wiederholt. Die starke Tabakslösung macht den Kopf klar und wirkt kräftigend und wohltuend auf den ganzen Körper. In allen Fällen allgemeinen Unwohlseins, bei Kopfschmerzen, Katarrhen und anderen gelegentlichen Krankheiten bedient sich der Jibaroindianer dieses Wundermittels, um das Übel zu vertreiben. Ausserdem wird das Tabakswasser als ein ausgezeichnetes Prophylacticum gegen Hexerei angesehen. Zu diesem Zweck pflegt der Indianer nicht nur den Tabakssaft einzunehmen, sondern sich auch damit den Körper zu bemalen. Am Tsantsafeste z. B. kann man die Männer damit allerlei »geometrische» Figuren auf Gesicht und Brust anbringen sehen, Ornamente, die natürlich auf der braunen Haut der Indianer wenig sichtbar sind.

Der Tabak ist unter anderem die besondere »Medizin» der Zauberer. Wenn ein Jibaro sich zum Zauberarzt zu machen wünscht, muss er sonst für lange Zeit streng fasten, nimmt aber Tabakswasser in umso grösseren Mengen zu sich. Wenn er einen Kranken heilen will, muss er, ausser dem Narcoticum *natema*, auch eine Schale mit Tabakswasser austrinken, ehe er seine Behandlung beginnt.

Für alle grösseren Feste ist der Tabak unerlässlich. Die Jibaros haben ein grosses Fest, das *noa tsangu*, »das Tabaksfest der Frauen», genannt wird. Eigentlich sind jedoch alle Feste der Jibaros »Tabaksfeste» insofern, als bei allen diese Zaubermedizin eine hervorragende Rolle spielt. Das *noa tsangu*-Fest wird zu Ehren einer verheirateten Frau, oder auch einer künftigen Ehefrau und Hausmutter, veranstaltet. Zwei Tage nacheinander muss sie dabei mit Speichel gemischten Tabakssaft trinken, der ihr vom frühen Morgen bis zum Mittag in wiederholten Dosen gereicht wird. Das Getränk wird bei diesem Feste von einem alten Weibe bereitet und der betreffenden Frauenperson ein-

geflösst. Da sie im übrigen streng fasten muss, wirkt der Tabak sehr kräftig auf sie und erzeugt schliesslich narkotischen Schlaf. Nunmehr erscheinen ihr im Traume die vom Tabak heraufbeschworenen Geister und unterweisen sie in den verschiedenen Arbeiten, die einer indianischen Hausfrau obliegen. Der Geist des Tabaks bemächtigt sich ihrer vollständig und erfüllt sie für lange Zeit mit wunderbarer Zauberkraft, und diese Kraft wird auf allen Gebieten ihrer Wirksamkeit sich sozusagen automatisch geltend machen. Die Frau wird Energie und Einsicht gewinnen für die Pflege der Haustiere, der Schweine, Hühner und Jagdhunde, so dass die ersteren gut wachsen und sich stark vermehren, die Hunde aber schnell und geschickt werden das Wild im Walde aufzuspüren und zu jagen. Gleicherweise werden die Äcker der Yuka, Camote, Erbsen und Erdnüsse unter ihrer Pflege schön wachsen und reichliche Früchte tragen. Ihren Mann wird die Frau gut bedienen, ihre Kinder richtig erziehen können. Alles dies bewirkt der Tabak, oder richtiger der Tabaksgeist (*wakáni*), auf den man durch Gesänge und andere Zeremonien einen geheimnisvollen Einfluss ausübt. — Dies ist die Hauptidee des »Frauenfestes« der Jibaroindianer.

Am »Männerfeste« derselben Indianer, dem früher erwähnten *kusúpani*, wird ebenfalls Tabak genossen, sowohl als Absud wie in der Form grosser Zigarren. Dieses Fest wird, wie wir gesehen haben, für einen jungen Indianer veranstaltet, wenn er unter die erwachsenen Männer aufgenommen werden soll. Der Jüngling, der sich durch jahrelanges Fasten vorbereitet hat, soll während zweier Tage Tabak geniessen. Eine Anzahl der erwähnten Zigarren sind an einem Seile befestigt, das an einem Pfosten des Hauses hängt. Wenn der alte Zeremonienleiter (*whuéa*) dem Novizen Tabak geben will, löst er eine der Zigarren vom Seile, steckt sie in ein langes Rohr und zündet sie an. Er zieht den Rauch zunächst in seinen eigenen Mund und bläst ihn sodann direkt in den Mund des Novizen, der ihn schlucken muss. Die ganze Zigarre wird auf einmal in dieser Weise aufgeraucht. Unmittelbar darauf gibt ihm der *whuéa* Tabak in flüssiger Form. Zu diesem Zwecke kaut er

die Blätter sorgfältig, spuckt sie sodann mit viel Speichel auf ein Maisblatt, bläst noch Tabaksrauch hinein, rührt die ganze Masse mit dem Finger um und gibt sie dem Novizen zu trinken. Diese Zeremonien werden während jedes der zwei Festtage sechs- bis achtmal wiederholt und bringen natürlich sehr kräftige Wirkungen bei dem jungen Manne hervor. In dem dadurch hervorgerufenen narkotischen Schlafe sieht er, wie auch bei dem nachfolgenden *maikoa*-Trinken, die *arutama* und andere Geister, die ihm über seine Zukunft Aufschluss geben und ihn in kriegerischen Taten und anderen männlichen Beschäftigungen unterweisen.

Bei einigen Stämmen verwendet der alte Mann, wenn er rauchen will, kein Rohr, sondern zündet die Zigarre direkt an. Sodann bringt er das brennende Ende in seinen Mund, das entgegengesetzte in den des Novizen und bläst tüchtig Rauch, den der letztere schluckt.

Auch bei diesem Feste handelt es sich wesentlich um eine Beschwörung des Tabaksgeistes, zu dem der junge Jibaro durch die Zeremonien in intime Beziehung tritt. Der Geist erfüllt ihn mit erstaunlicher Kraft nicht nur für die Gegenwart, sondern für viele Jahre, ja sogar für das ganze Leben, und diese Kraft wird sich in allen seinen männlichen Arbeiten und Beschäftigungen äussern. Er wird ein tüchtiger und erfolgreicher Krieger werden und seine Feinde töten; er wird geschickt werden die Tiere des Waldes mit Lanze oder Giftpfeil zu erlegen, Fische zu fangen, usw. Aber nicht nur dies. Die Geister belehren ihn auch in Angelegenheiten, die sonst nur für die Frauen direktes Interesse haben, vor allem hinsichtlich der Pflege der Haustiere und des Bebauens der Felder. Dies erklärt auch die Tatsache, dass der neugeweihte Jibarojüngling für einige Zeit der Ratgeber der Frauen in diesen rein weiblichen Beschäftigungen wird. Gerade wie das Frauenfest hat daher auch das *kusúpani*-Fest unter anderm den Effekt, »die Schweine und Hühner zu vermehren» (*kuchi, atashi pambártinyu*) und die Felder günstig zu beeinflussen. Der Zweck der Tabakszeremonien ist also bei beiden Festen ungefähr derselbe.

Auch bei dem grossen Siegesfeste der Jibaros, dem Tsantsafeste,

spielt der Tabak eine Hauptrolle. Der Zweck des vielen Tabaktrinkens bei dieser Gelegenheit ist der, den Sieger und die ihm nahestehenden Personen gegen den rachsüchtigen Geist des erschlagenen Feindes zu schützen. Vor jeder wichtigeren Zeremonie, wenn der Sieger zuerst in feierlicher Prozession nach dem Hause zurückkehrt, wenn er die *tsantsa* (die Kopftrophäe) nimmt, um mit ihr zu tanzen, wenn die Trophäe gewaschen wird usw., immer müssen sowohl er selbst als auch die beiden Frauen — sein Weib und seine Tochter — die ihm dabei assistieren, zuvor Tabakswasser geniessen, um für den kritischen Moment Kraft zu gewinnen. Wenngleich der Tabak hauptsächlich als ein Schutzmittel gegen den Rachegeist dient, scheint doch andererseits auch der Gedanke vorhanden zu sein, dass die Medizin die übernatürliche Kraft steigern soll, die der Sieger als Eroberer des feindlichen Kopfes besitzt, wie ihn auch für das Träumen günstig vorbereiten, dem man, wie immer, grosse Bedeutung beimisst.

In den oben erwähnten Fällen wird also der Tabak nicht nur als ein Mittel zur Steigerung der allgemeinen Zauberkraft des Körpers oder als ein Prophylacticum gegen böse Geister benutzt, sondern dient nebenbei auch noch zur Erzeugung künstlichen Traumes. Aber es gibt auch Fälle, wo er ausschliesslich als ein Narcoticum im letzteren Sinne eingenommen wird. Wie der Indianer *natema* (*aya huasca*) oder *maikoa* (*guántuc*) trinkt, »um zu träumen«, so trinkt er bisweilen Tabakswasser zu demselben Zweck.

Wie immer, wenn narkotische Getränke genossen werden, ziehen sich die Indianer dabei am liebsten in den Wald zurück, um im Träumerrancho (*ayámdai*) ruhiger schlafen und besser mit den Geistern verkehren zu können. Unter den Pastazastämmen bleiben die Männer bis zu acht Tagen aus, wenn sie Tabak trinken. Von den Träumern, die meistens jüngere Leute sind, gehen dabei gewöhnlich viele zusammen. Schon unterwegs fasten sie, nehmen aber wiederholt Tabakswasser zu sich. Die Blätter werden in der Hand gescheuert und dann gekaut, diese Masse wird in einem Maisblatt mit Speichel und Wasser vermischt und unmittelbar eingenommen. Mit dieser Tabaksdiät fahren

sie fort, bis sie den Träumerrancho erreicht haben. Diese Stelle befindet sich, wie schon früher gesagt, gewöhnlich in der Nähe eines natürlichen Wasserfalles, wo die Indianer vor und nach dem Schlafe baden können. Noch hier, während sie das Wasser auf ihre nackten Schultern fallen lassen, trinken sie Tabak, indem sie die gekaute Masse mit dem Wasser der Rinne vermischen und darauf einnehmen. Sodann gehen sie nach dem Rancho, wo sie nachts schlafen. Am folgenden Morgen erzählen sie einander ihre Träume und Visionen und besprechen ihre Bedeutungen. Während der ganzen Tages essen sie, wie immer in solchen Fällen, jeder nur eine geröstete Banane. Diese Lebensweise wird jeden Tag wiederholt. Nach Ablauf von acht Tagen kehren sie nach Hause zurück, sehr mager und kraftlos infolge des langen und strengen Fastens, aber dennoch zufrieden, wenn sie gute Träume gehabt haben.

Der Zweck dieses Tabaktrinkens ist derselbe wie der des *natema-* und *maikoa*-Trinkens. Die jungen Jibaros wollen sich dadurch vor allem zu tüchtigen Kriegern machen. Sie wollen auch sehen, ob sie von Feinden bedroht sind, oder ob sie selbst diese töten und langes Leben haben werden, usw. Diese Auskünfte werden von denselben mystischen Geistern gegeben, die *arutama* genannt werden und die also auch den vom Tabak narkotisierten Indianern erscheinen.

Dem Bade in der Rinne wird, wie wir gesehen haben, beim Trinken von narkotischen Getränken eine besondere Bedeutung zugemessen. Dies hängt damit zusammen, dass, nach dem Glauben der Jibaros und Canelosindianer, in den Rinnen oder natürlichen Wasserfällen gewisse Waldgeister (*wákani*, *paccha supai*) wohnen, die den badenden Indianer erfüllen und ihm nachher im Traume erscheinen. Daher ruft auch unter den Canelosindianern der Zauberer besonders den *paccha supai* an, wenn er *aya huasca* oder *guántuc* trinkt. Dieser Glaube wird natürlich dadurch unterstützt, dass das kalte Bad Schlaf erzeugt.

Wir haben die drei wichtigen Narcotica der Jibaros und Canelosindianer und ihre Verwendung kennen gelernt. Jetzt bleibt uns noch

übrig die religiösen Vorstellungen, die sie mit diesen Getränken verknüpfen, etwas näher zu untersuchen. Zunächst haben wir uns klar zu machen, welche Vorstellungen der Indianer von den *Träumen* überhaupt hat.

Man hat gemeint, dass es für alle sogenannten Naturvölker überhaupt charakteristisch sei, dass sie »an Träume glauben», d. h. das im Traum Erlebte als ebenso wirklich wie das im wachen Zustande Erfahrene ansehen. Diese Formulierung ist jedoch mit Hinsicht auf die Indianer, mit denen wir es jetzt zu tun haben, nicht ganz zutreffend; man hat damit zu wenig gesagt. In der Tat ist der Jibaro und der Canelosindianer der Ansicht, dass n u r im Traume die wahre Wirklichkeit sich dem Menschen offenbart. Das normale Bewusstseinsleben ist ein Blendwerk, dem man kein Vertrauen schenken kann, voll Betrug, Falschheit und Lüge. Nur der Traum entschleiert uns das wahre Wesen der Dinge, »das Ding an sich». Im Traume sprechen alle Menschen, denen man begegnet, auch die Feinde, die volle Wahrheit, und alle wissen mehr als in wachem Zustande, denn es sind die *Seelen* (*wakáni*, *aya*) die sich hier, frei von den Fesseln des körperlichen Daseins, begegnen. Auch die Toten, die sich sonst nur selten den Lebendigen zeigen, erscheinen im Traume dem Indianer und warnen und belehren ihn kraft ihrer übernatürlichen Einsicht. Dasselbe gilt von den übrigen Geistern, den sonst so gefürchteten *iguánchi* und *supai*, die hier, unter einem zauberischen Einfluss stehend, dem Schlafenden kein Leid zufügen, sondern vielmehr als seine Freunde und Ratgeber erscheinen. Will man also etwas Wahrhaftes über die Gegenwart und besonders über die Zukunft erfahren, so muss man schlafen und träumen, und da der Schlaf, den die Natur dem Menschen von selbst schenkt, nicht hinreicht, muss man ihn in künstlicher Weise erzeugen.

Auch dem normalen Traume schreibt der Indianer immer eine gewisse wahrsagende Bedeutung zu. Wenn er z. B. im Traume seine Feinde sieht, mit ihnen kämpft und sie tötet, so glaut er, dass er in einem Kriegszug gegen sie siegreich sein wird. Wenn er träumt, dass er viele Wildschweine, Affen und Vögel des Waldes mit Lanze oder Gift-

pfeilen erlegt, so ist er sicher, dass er am folgenden Tage Jagdglück haben wird. Wenn er im Traume fremden Indianern oder Weissen begegnet, deutet er dies dahin, dass solche bald auf Besuch kommen werden. Wiederum, wenn er träumt, dass ihm im Walde oder auf dem Flusse irgendein Unglück geschehen ist, geht er am folgenden Tage nicht aus. Ein Indianer am Rio Upano erzählte mir einmal, dass er in der letzten Nacht geträumt habe, eine giftige Schlange hätte ihn im Walde gebissen. Er hatte beabsichtigt am folgenden Tage auf die Jagd zu gehen, unterliess dies aber wegen des unangenehmen Traumes und ging drei Tage nicht aus dem Hause. Wäre er am folgenden Tage in den Wald gegangen, meinte er, so hätte ihn sicher eine giftige Schlange gebissen.

Die eigentlich wahrsagenden Träume indes sind die, welche durch Trinken von *natema*, *maikoa* oder Tabak erzeugt werden, denn in diesen werden, gerade durch das narkotische Getränk, diejenigen Geister — die *arutama* und andere — heraufbeschworen, die über zukünftige Ereignisse Bescheid zu geben wissen. Diese Geister sind ihrer Natur nach Vorfahren (*apáchiru*) des schlafenden Indianers, die ihren Nachkommen im Traume Rat und Belehrung geben. Die erwähnten Geister sind aber andererseits die Seelen (*wakáni*) der narkotischen Pflanzen selbst, mit denen der Indianer beim Trinken in innige Verbindung tritt. — Die Seelen, die dem *natema*, dem *maikoa* und dem Tabak innewohnen, sind männliche Seelen, darum können diese narkotischen Getränke nur von Männern bereitet werden, wie auch die entsprechenden Pflanzen nur von Männern gepflanzt werden.

Die Offenbarungen, die die Indianer im *natema-* (*aya huasca-*) und im *maikoa-* (*guántuc-*) Rausche zu empfangen glauben, werden von den Jibaros und den Canelosindianern in einigen Einzelheiten etwas verschieden beschrieben. Dem von *aya huasca* narkotisierten Canelosindianer erscheinen zuerst wunderbare Landschaften, Wälder, Höhen, schneebedeckte Vulkane, Seen, Flüsse, oder richtiger die Geister (*supai*), die alle diese Lokalitäten bewohnen; zweitens die Toten (*aya*) in Skelettform; weiter lebendige Leute — Indianer wie Weisse, Männer wie Frauen —, schliesslich allerlei Tiere, Tukane und andere Zauber-

vögel, Jaguare, Pumas, Bären, Giftschlangen, vor allem die Riesenschlange (*amárun*). Alle diese sind dämonische Tiere, oder Formen, in denen sich die Dämonen (*supai*) dem Indianer offenbaren. Da die Canelosindianer vielen von diesen Geistern, besonders den Dämonen der Höhen (*urcu supai*), den Jaguaren (*puma supai*) und den Schlangen Krankheiten zuschreiben, erscheinen sie besonders den Zauberärzten, die *aya huasca* getrunken haben um Krankheiten zu heilen, und werden dabei gezwungen den Zauberpfeil (*chunta*), den sie selbst gesandt haben, aus dem Körper des Patienten zu ziehen. Im übrigen sprechen die Geister zu dem träumenden Indianer, erteilen ihm Rat und Auskunft in ihn betreffenden Angelegenheiten.

Im narkotischen Rausche die Offenbarungen der Geister empfangen nennt der Jibaro *wuimektinyu*, was einfach »sehen» bedeutet. Die Dinge die er »sieht», sind im *natema-*, *maikoa-* und Tabaksrausche ungefähr dieselben, jedoch mit einem kleinen Unterschiede, den ich sogleich angeben werde. Auch dem Jibaroindianer, der *natema*, *maikoa* oder Tabak getrunken hat, erscheinen zunächst eigentümliche Landschaften, Höhen, Flüsse, Wälder, denn die diese Stätten bevölkernden Geister (*wakáni*, *iguánchi*) sind gezwungen herbeizukommen. Besonders schlimm sind die die Höhen bewohnenden Dämonen (*neindya*), die ihrer Natur nach Seelen verstorbener Zauberer sind. Diese Dämonen erscheinen daher vorzugsweise den Zauberärzten, die Krankheiten heilen wollen. Wenn ein Jibaroindianer z. B. an den grossen Festen ein Narcoticum trinkt, hat er besonders Visionen, die auf sein wirtschaftliches Leben Beziehung haben: er sieht seine Schweine und Hühner zahlreich und dick, er sieht sein Haus von blühenden Yuka- und Bananenäckern umgeben usw. Ferner sieht der Jibaro allerlei Jagdtiere, Paugis, Tukane, Waldhühner, Papageien, Wildschweine, Agutis usw. Wenn der schlafende Indianer solche Visionen hat, geschieht es, dass er plötzlich erregt aufzustehen versucht, mit dem Finger auf die vermeintlichen Jagdtiere zeigt, indem er ruft: *wuimekta, wuimekta, umi surusta, umi wakérahei, seasa wakérahei, kúndinyaka tukusa yuohei, kuchi yuohei, atashi yuohei, pakki yuohei, kayuka yuohei, etc.*

das ist: »Sieh, sieh! Gib mir ein Blasrohr, ich will ein Blasrohr haben, ich will Pfeilgift haben, ich schiesse Jagdtiere, um zu essen, ich esse Schweinefleisch, ich esse Hühnerfleisch, ich esse Fleisch von Sahino, ich esse Fleisch von Guatusa!», etc. Er muss dann von seinen Gefährten auf dem Lager zurückgehalten werden, aber dass er solche Wahrnehmungen hat, wird von diesen als ein günstiges Zeichen angesehen: er hat gute Visionen, er hat die Geister geschaut.

Dagegen sagen wenigstens einige Jibaros, dass sie im *natema*- und Tabaksrausche keine *Leute* sehen. In dem durch *maikoa* erzeugten Traume hinwieder erscheinen neben anderen Geistern auch Menschen, sowohl Indianer (Jibaros) wie auch weisse Leute in schwarzen Kleidern. Alle diese menschlichen Erscheinungen sind Vorfahren (*apáchiru*) des schlafenden Indianers (denn nach der Überlieferung der Jibaros sind auch die Weissen einmal Jibaros gewesen), die ihren Nachkommen gute Ratschläge und Auskünfte erteilen. Sie werden von den Indianern *maikoa eintseri* »das *maikoa*-Volk» genannt.

Mit dem *maikoa*-Volke kommen andere Geister. Unter diesen finden sich nicht nur die obenerwähnten Natur- und Tierdämonen; sogar leblose Gegenstände wie Kleidungsstücke, Hausgerät, Waffen, Nadeln usw. werden belebt und erscheinen dem Schlafenden als junge Indianer [1].

Die wichtigsten von allen Geistern indes sind die geheimnisvollen Dämonen, die wir als *arutama* kennen gelernt haben, und die teils als wilde Tiere, teils als erstaunliche Naturerscheinungen, teils in anderen Gestalten herbeikommen. Wenigstens erscheinen diese Geister immer, wenn der Traum vom indianischen Gesichtspunkt aus »gut» ist.

Wenn die erwähnten Geister, vor allem die *maikoa eintseri* und die *arutama*, dem jungen Jibaro, der zum ersten Male das narkotische Getränk genossen hat, erscheinen, sagen sie zu ihm: »Du hast unser Blut getrunken, du bist ein guter Mann, du wirst lange leben und im Kriege

[1] Nach den animistischen Vorstellungen der Jibaros sind auch leblose Gegenstände, wie Hausgerät, Waffen, irdene Töpfe usw. beseelt, und diese Seelen sind ihrer Natur nach nichts anderes als Geister früher verstorbener Indianer.

deine Feinde töten. Deine Haustiere, die Schweine und Hühner, werden sich vermehren, deine Äcker blühen und reichlich Früchte tragen. Deine *changina* (geflochtener Korb) wird immer voll sein, du wirst nicht verarmen, sondern üppig leben.» In den einzelnen Angelegenheiten geben die Geister dem Krieger mit vollkommener Wahrhaftigkeit Bescheid. Wenn er z. B. gegen einen fremden Stamm Krieg führen will, lassen ihn die Geister im voraus wissen, ob er Erfolg haben wird oder nicht. »Diese und jene Feinde wirst du besiegen und ihre Köpfe nach Hause bringen können»; oder »Wenn du gegen diesen und jenen Feind ziehst, wirst du keinen Erfolg haben, sondern selbst von ihm getötet werden.» Gleicherweise, wenn er einen Zauberer des eigenen Stammes, der einen seiner Verwandten durch Zauberkünste umgebracht hat, töten will, sagen ihm die Geister, ob ihm dies gelingen wird oder nicht.

Das Wort *arutama* bedeutet »die Alten». Diese Geister sind nämlich die ältesten Vorväter der Jibaroindianer, die grosse Krieger waren. Unter diesen Geistern haben wir zuerst zwei menschliche Erscheinungen. Der erste wird *ikyáhinamchi* genannt. Es ist ein Jibaroindianer, eine rote, von Feuer umgewobene Gestalt, die jedoch weniger deutlich erscheint, deren Stimme aber umso klarer vernommen wird. Er ruft dem schlafenden Indianer durch die geschlossene Hand gewisse Worte zu in dem eigentümlichen Staccato-Ton, der unter den Jibaros üblich ist, wenn sie einander beim *enema*[1] in zeremonieller Weise grüssen: *wi — wikáhei — shuara — nikápsatahei — andúkta*, »ich gehe hin (in den Krieg), ich werde (die Köpfe meiner Feinde) nehmen, höre!» Die andere menschliche Erscheinung wird *mayei* genannt, und sie ist auch ein Jibaroindianer. Sie hat ihren Namen davon, dass sie dem schlafenden Indianer wiederholt und mit lauter Stimme *mayeita*, *mayeita*, *mayewitya* (»töte! töte!») zuruft. Den *ikyáhinamchi* und den *mayei* im nar-

---

[1] *Enema* (oder *anekma*) ist eine Art Kriegstanz oder Waffenübung mit Lanze und Schild, wodurch sich die Jibaros für alle Kriegszüge vorbereiten. *Enema* kommt auch als zeremonieller Gruss vor, wenn zwei einander unbekannte oder wenig bekannte Indianer sich begegnen.

kotischen Schlaf zu sehen oder zu hören wird als ein gutes Omen betrachtet, denn ein solcher Krieger wird sicherlich Feinde töten können.

Die meisten *arutama* indes sind Tierdämonen. Unter diesen haben wir zuerst die grössten und gefährlichsten Raubtiere, die der Indianer kennt, vor allem die verschiedenen Arten des Katzengeschlechts: *soacha*, der grosse schwarze Jaguar, *yambinga*, *shia-shia*, *yantsa*, verschiedene Arten des grossen fleckigen Jaguars, *hapayáwara*, der rote Leopard oder Puma, *amicha*, *yantána*, *undúchama*, verschiedene Arten von Tigerkatzen.

Eine gewaltige *arutama* ist auch die Riesenschlange, *Boa constrictor*, und besonders die im Wasser lebende *Boa scytale*, von den Jibaros *pangi* oder *cuichi* genannt. Neben dem *pangi* wird sein »Bruder» *tsungi*, ein anderes rein mythisches Wassermonstrum als *arutama* verehrt. Andere Wasserdämonen derselben Klasse sind der grosse Kaiman oder das Krokodil, *kanyátsa*, und der grosse Wasserotter, *wangánimi* (von den quichuasprechenden Indianern *yacu puma*, »der Wassertiger», genannt).

Die Vogeldämonen sind unter den *arutama* besonders zahlreich vertreten. Unter diesen haben wir zuerst den grossen Adler (*unta pinchu*), den Kondor (*yápu*) und die Eule (*ambúsha*); weiter den dämonischen Tukan (*tsukanga*) und einen anderen kleineren Vogel aus der Familie der Tukane, *pininchi* genannt. *Arutama* sind auch die beiden grossen Ararapapageien, der rote, *takúmbi*, und der gelbe, *yumbúna;* weiter der gewöhnliche grüne Papagei *kaváshu*, der Klippenvogel (*Rupicola*), von den Jibaros *súmga* genannt, der Pelikan, *kauá* ebenso wie zwei andere Vögel der Waldes, die ich nicht habe identifizieren können, und von denen der eine *sicha*, der andere *chaku* genannt wird.

Der schlafende Indianer sieht die Ungetüme, die ihm im Traume als *arutama* erscheinen, nur undeutlich, wie in einem Nebel, aber er hört ihre Stimmen, wenn sie, jedes in seiner Weise, ihn anreden, er hört das Brüllen des Jaguars, das Rauschen der mächtigen Flügelschläge des grossen Adlers, das fürchterliche Fauchen der Riesenschlange, usw. Auch die kleineren Tiere und Vögel erscheinen dem Indianer im narkotischen Traum etwas anders als im natürlichen Leben: ihre Dimensio-

nen sind viel grösser, aber sie werden von dem Visionären nur teilweise vernommen — von den Vögeln z. B. sieht man nur den Kopf und etwas von dem Körper, aber nicht die Flügel — und alle sind sie sprachbegabt, da ja die Seelen der Vorfahren in ihnen stecken.

Andere *arutama* haben die Gestalt von erstaunlichen Naturerscheinungen. Unter diesen haben wir vor allem den gewaltigen Orkan (*nássi*), der oft im tropischen Südamerika plötzlich auftritt, durch ein begrenztes Gebiet zieht und im Urwald grosse Verheerungen anrichtet. Solche plötzliche Orkane werden von den Jibaros immer gewissen Dämonen (*iguánchi*) zugeschrieben, und diese können, wie wir sehen, auch *arutama* sein. Andere Naturerscheinungen, die zu derselben Kategorie von Dämonen gehören, sind der Blitz (*cháreimbi*), die Meteore oder Kometen (*payára*) und der Regenbogen (*tundyáka*). Alle diese sind *arutama*.

Gewöhnlich tun diese Dämonen, wenn auch im natürlichen Leben einige von ihnen sehr böse sind, dem schlafenden Indianer nichts zu Leide, erscheinen vielmehr als seine Freunde und Ratgeber. Bisweilen kann es jedoch geschehen — erzählte mir ein Jibaro — dass einige von den *arutama*, wenn sie den Träumer überwältigen, ihn auf der Stelle töten — eine Vorstellung, die darauf hinzudeuten scheint, dass die Indianer in Ausnahmefällen infolge eines zu starken narkotischen Rausches sterben.

Eine praktische Folge von solchen »guten» Träumen ist die, dass, wenn der Jibarokrieger hernach im wirklichen Leben z. B. einem Jaguar, einer Riesenschlange oder einem Adler begegnet, er keine Angst vor ihnen hat und nicht flieht, sondern ihnen im Gegenteil Trotz bietet. Er schwingt seine Lanze gegen sie, macht drohende Sprünge und ruft ihnen zu: »Dich kenne ich gut, denn ich habe dich im Traume gesehen. Komm nur heran, ich fürchte dich nicht, mit meiner Lanze werde ich dich töten!» Dies ist zugleich seinen Kameraden ein Zeichen, dass er wirklich gute Träume gehabt und die *arutama* gesehen hat, dass er ein tüchtiger Krieger ist. Wenn hingegen der Jibaro vor einem Jaguar, einem Adler oder einer Riesenschlange Furcht zeigt und flieht,

so ersehen die anderen hieraus, dass er schlecht geträumt hat, zum Krieger nicht taugt und vermutlich bald von seinen Feinden umgebracht werden wird.

In ähnlicher Weise fürchtet der Jibaro, der die *arutama* gesehen hat, weder den Blitz, den Regenbogen, die fallenden Meteore noch den Orkan. Im Gegenteil, auch diese Dämonen fordert er mit Lanze und Worten trotzig heraus. Er ist ein für allemal im Traume mit diesen ihm sonst so furchtbaren Erscheinungen bekannt geworden, kennt ihre wahre Natur und ist gegen sie abgehärtet.

Unter den *arutama* gibt es noch einige andere wunderbare Erscheinungen. Die erste wird *uhúmuka* genannt: es ist ein abgehauener menschlicher Kopf, der auf dem Boden wandert. Der Geist spricht zum schlafenden Indianer: »Du wirst ein tüchtiger Krieger werden, du wirst im Kriege weit gehen und deine Feinde töten.« Auch wenn der Jibaro einen Zauberer des eigenen Stammes zu töten wünscht, sagt ihm der *uhúmuka*, ob dies gelingen wird oder nicht. — Eine andere *arutama* erscheint als ein abgehauener menschlicher Arm, der allein in der Luft zu schweben scheint. Wenn nur der Unterarm mit der Hand davon sichtbar ist, wird die Erscheinung *wehánga* genannt; sieht der Träumer hinwieder nur den Oberarm, so wird sie *kunduána* genannt. Wenn der Indianer diesen Arm im Traume zu ergreifen sucht, verschwindet er in der Höhe. Der *wehánga* oder *kunduána* redet zu dem Träumer: »Nimm diesen Arm, ich bin dein Ahne, der Arm deiner Vorväter (*apáchiru*). Fürchte nichts, mit diesem Arme wirst du stark werden und deine Feinde töten.« Eine dritte Erscheinung derselben Art endlich ist der *makuána*: dies ist ein abgehauenes Bein. Auch diese *arutama* redet zu dem Träumer in derselben Weise wie die vorigen und gibt ihm gute Ausschläge.

Soweit die guten Träume; aber welches sind denn die schlechten? Wenn der junge Indianer während des narkotischen Schlafes gar nicht träumt, wird dies als ein schlechtes Omen betrachtet. »Er ist kein richtiger Mann«, lautet dann das Urteil der Alten, »er wird kein Krieger werden und keine Feinde töten können.« Wenn der Jibaro nicht

nur die ganze Nacht, sondern auch den ganzen folgenden Tag bis zum Sonnenuntergang schläft, wird auch dies als ein sehr bedenkliches Zeichen angesehen. »Er wird sicher nicht lange leben, er wird bald in die Erde sinken wie die Sonne.» Wenn die *arutama* gar nicht erscheinen, wenn der junge Jibaro andere Visionen oder ganz bedeutungslose Träume hat, wird dies ebenfalls als für ihn verhängnisvoll angesehen. »Der Mann wird nicht lange leben, er wird keine Feinde töten, sondern vermutlich selbst bald von seinen Feinden umgebracht werden.» — Derart sind die Urteile, die am häufigsten von den alten Traumdeutern über die »schlechten» Träume ausgesprochen werden.

Übrigens können natürlich auch die *maikoa eintseri* und die *arutama* schlechte Auskünfte erteilen. Wenn z. B. der Jibarokrieger bald den Lanzen seiner Feinde zum Opfer fallen wird, sagen es ihm die Geister offen voraus. »Du wirst nicht lange leben, du wirst bald von deinen Feinden getötet werden.» Wenn er durch den Zauberpfeil oder einen Unglücksfall umkommen wird, lassen es ihn die Geister mit derselben Wahrhaftigkeit im voraus wissen. Es ist für die Geister der narkotischen Getränke charakteristisch, dass sie immer die absolute Wahrheit reden, wie sie auch absolutes Wissen zu besitzen scheinen.

Es kann auch vorkommen, dass der Jibaro wohl die *arutama* sieht, dabei aber schon im Traume erschrickt und vor ihnen flieht, so dass er nicht von ihnen belehrt und gegen sie abgehärtet werden kann. Auch dies ist natürlich ein schlechter Traum. —

Hinsichtlich der Visionen der Canelosindianer im *guántuc*-Rausch muss noch hinzugefügt werden, dass sie dabei keine Tierdämonen oder Naturgeister zu sehen glauben. Ihnen erscheint dabei nur ein weisser Mann in schwarzen Kleidern. Dieser von den Canelosindianern *pasuca* genannte Mann ist der *guántuc*-Dämon (*guántuc supai*). Er führt den schlafenden Indianer durch die Luft nach einem weit entfernten Orte, wo er ihm die gewünschten Auskünfte erteilt.

* * *

Ausser den oben erörterten drei eigentlichen Narcotica haben die Jibaros und Canelosindianer noch ein tonisches und reinigendes Mittel, das in ihrem Aberglauben eine ähnliche, wenn auch weniger wichtige Rolle spielt und daher hier erwähnt werden mag. Es ist dies die Guayusa (*Ilex sp.*), von einem Baume gewonnen, der mit dem paraguayischen *yerba maté* (*Ilex paraguayensis*) verwandt ist. Die Blätter des Baumes, in Wasser gekocht, geben ein sehr aromatisches Getränk, das die Indianer als Reinigungsmittel für Magen und Mund verwenden. Der Guayusabaum ist in den Wäldern des ecuatorianischen Orients überall zu finden; auch die weissen Kolonisten bereiten aus seinen Blättern ihr tägliches Morgengetränk.

Wenn der Jibaromann früh morgens aufsteht, ist sein erstes Tun, einen kleinen irdenen Topf (*yukúnda*) über das Feuer zu setzen, um Guayusa (*weisa*) zu kochen. Wenn das Getränk fertig ist, giesst er davon ein wenig in eine Kalebasse, trinkt etwas davon und spült sich mit dem Reste den Mund aus. Die starke Lösung scheint als Brechmittel zu wirken, wenigstens verstehen es die Indianer das Getränk alsbald wieder auszubrechen. Der Jibaro erachtet es als sehr wichtig den Magen in dieser Weise zu reinigen und von den Resten der Speise des vorigen Tages zu befreien.

Wie das *natema*, das *maikoa* und der Tabak, so ist auch die Guayusa den Jibaroindianern eine »männliche» Pflanze, d. h. von einer männlichen Seele (*wakáni*) bewohnt. Darum können nur die Männer das Getränk bereiten, wenngleich auch die Frauen es nachher trinken dürfen.

Wenn der Hausvater selbst Guayusa genossen hat, ruft er seine Frau, damit auch sie davon trinke. Die Frauen trinken nicht nur selbst und spülen sich mit dem Absud den Mund, sondern geben ihn auch den Kindern, indem sie sie dabei mit einer Feder im Gaumen kitzeln, um Erbrechen hervorzurufen.

Dass die Guayusa den Jibaroindianern ein zauberkräftiges Getränk ist, ersieht man auch aus der Art und Weise, wie sie bei dem grossen Siegesfeste, dem Tsantsafeste, benutzt wird. Wenn der Krieger, nach-

dem er einen Feind getötet hat, nach Hause kommt, muss er einige Reinigungszeremonien über sich ergehen lassen, die darin bestehen, dass er mit Hühnerblut bestrichen wird, im Flusse baden und sich schliesslich mit einer starken Guayusalösung den Mund spülen muss. Das Spülen mit Guayusa soll ihn von dem vergossenen Blute reinigen und gegen den rachsüchtigen Geist des erschlagenen Feindes schützen. — In ähnlicher Weise wird die Guayusa auch an den anderen grossen Festen benutzt.

Der Jibaro schreibt aber der Guayusa auch eine wahrsagende Bedeutung zu, ja er scheint sogar zu glauben, dass sie Träume erzeugt, und zwar wird das Getränk für sogenannte »kleine Träume» verwendet, besonders für solche, die sich auf die Jagd beziehen.

Wenn die Guayusa am Morgen gut kocht, so dass das Wasser im Topfe heftig wallt, glaubt der Jibaro, dass er an diesem Tage viel Jagdglück haben wird. Will aber die Flüssigkeit nicht gut kochen, so glaubt er, dass er an diesem Tage keine Tiere töten oder fangen wird. Im Traume kann man auch dies »sehen» (*wuimektinyu*). Träumt der Indianer nachts, dass er den Guayusatopf gut kochen sieht, so dass das Wasser lustig brodelt, so ist er überzeugt, dass er an diesem Tage Glück haben wird im Erlegen von Wildschweinen, Affen, Vögeln und anderen Tieren; und die Knaben werden in den Wald gesandt, um Wild aufzuspüren.

Überhaupt haben die Indianer von der Guayusa die Vorstellung, dass sie nicht nur ein wirksames kathartisches Mittel ist, sondern auch den Körper stark und gewandt macht, und zwar besonders für die Jagd.

---

# III

# ZEREMONIELLE SPIELE UNTER DEN INDIANERN SÜDAMERIKAS

Dass die Spiele unter den Indianern, wie unter andern Naturwölkern, bisweilen eine tiefere, zauberische oder religiöse Bedeutung haben, ist eine längst erkannte Tatsache, wenn auch die mit diesen Gebräuchen verknüpften Vorstellungen bis heute nur wenig studiert worden sind. Dass z. B. Spiele, die nach einem Todesfall stattfinden, zeremonieller Natur sind, indem sie mit besonderen religiösen Vorstellungen zusammenhängen, kann wohl *a priori* als sicher angenommen werden. Dasselbe gilt von Spielen, die bei einigen Stämmen zu gewissen Jahreszeiten gespielt werden und von denen erwiesen werden kann, dass sie zu den angebauten Pflanzen der Äcker oder zu den wilden Früchten des Waldes in gewisser Beziehung stehen.

Während meines Aufenthalts unter den Indianerstämmen Ecuadors habe ich Gelegenheit gehabt verschiedene solche zeremonielle Spiele zu beobachten. Sie finden sämtlich nach Todesfällen statt, indem sie zu den Ehrenbezeigungen gehören, die die Verwandten des Hingeschiedenen diesem zuteil werden lassen. Die wichtigsten von ihnen sind Würfelspiele.

Die Sitte, die erste Nacht nach dem Tode eines Verwandten, und zwar des Hausvaters oder der Hausmutter, zu durchwachen und sich dabei

mit einem Würfelspiele zu unterhalten, ist unter den Indianern der *Sierra*, d. h. unter den Quichuas, uralt und besteht noch heute. Dies Spiel wird *huairu* genannt.

Der Würfel, der dabei benutzt wird, ist aus dem Beinknochen des Llamatieres gemacht, ist von konischer Form und 6 bis 8 cm lang (Fig. 1). Er ist viereckig, aber so uneben geschnitten, dass beim Werfen des Würfels einige Seiten leichter aufwärts fallen als andere. Die untere Basis ist glatt geschnitten, sodass der Würfel, wenn der Spieler sehr geschickt ist oder Glück hat, aufrecht stehen bleibt. Wer den Würfel in dieser Weise wirft, hat den Einsatz gewonnen; dies wird *dirichi* (= »aufrecht») oder *gananchi* (= »er hat gewonnen») genannt. Von den vier Seiten sind drei mit einer ungleichen Anzahl von Löchern versehen, z. B. 4, 5 und 10 oder irgendeine andere Zahlenkombination. Die vierte Seite trägt eine Marke die »null» bedeutet. Dies wird *yuchu* oder *yatan* (= »null», »nichts») genannt. *Dirichi* und *yuchu* scheinen die schwersten Würfe zu sein, der Vorstellung entsprechend, dass derjenige, der den Satz gewinnt (d. h. den Würfel aufrecht wirft), und derjenige, der nichts gewinnt, als dem Verstorbenen besonders sympathisch respektive besonders antipathisch gelten. Das *huairu*-Spiel ist nämlich, wie wir sehen werden, vom indianischen Gesichtspunkt aus kein Hasardspiel. Der Verstorbene (*aya*) selbst nimmt persönlich daran teil, indem er, seinen Sympathien gemäss, den Würfel in der einen oder der anderen Weise fallen lässt.



Fig. 1.

Ehe ich auf das Spiel näher eingehe, ist es nötig die Begräbnisgebräuche der Quichuaindianer im allgemeinen zu beschreiben.

Noch ehe der Kranke gestorben ist und während er sich im Todeskampfe befindet, fangen die Frauen mit den Vorbereitungen für das Totenmahl an. Harter Mais wird geschält und teilweise gemahlen. Aus dem gemahlenen Mais wird Grütze (*masamora*) gemacht. Von dem ungemahlenen Mais wird durch vielstündiges Kochen ein anderes Ge-

richt bereitet, das *muti* (mote) genannt wird. In einem dritten Topfe werden Erbsen gekocht. — Sobald der Kranke stirbt, wird ein Schaf geschlachtet. Die fleischigen Teile werden sogleich gekocht, um von den Gästen am Abend, vor dem Spiele, gegessen zu werden. Die Knochen und der Kopf werden bis zum folgenden Tage aufbewahrt, wo eine Suppe daraus gemacht wird.

Da am Totenfeste das Trinken eine hervorregende Rolle spielt, wird ausserdem eine grosse Menge von Chicha (Maisbier, *asua*) gebraut. Auch ein paar Fässchen Branntwein werden von den Weissen gekauft.

Der Verstorbene wird auf eine Bahre gelegt, und vier Männer tragen ihn auf ihren Schultern nach einem Bache oder einer Lache, wo der Leichnam sorgfältig gewaschen wird. Anstatt Seife verwendet man hierbei *cabuya*-Fäden, mit denen man den toten Körper abreibt. Darauf wird die Leiche wieder nach dem Hause getragen, in ihre besten Kleider gekleidet und auf ihr Bett gelegt. Auch Lichter werden daneben gestellt.

Die vier Männer, die den Leichnam auf der Bahre getragen haben, werden nachher für diesen Dienst jeder mit einer Flasche Branntwein oder einem Beine des geschlachteten Schafes bezahlt.

Gegen 6 Uhr abends kommen die eingeladenen Gäste herbei und werden zuerst reichlich mit Chicha und Branntwein bewirtet. Dieses Trinkgelage wird *mindu* genannt.

Jetzt bringt man einen *huairu*-Würfel herbei, denn die Nachtwache und das Spiel sollen gleich anfangen. Alle müssen die folgende Nacht durchwachen, sowohl Gäste wie Wirte, Männer wie Frauen, sogar die grösseren Kinder. Nur den kleinsten Kindern ist es gestattet zu schlafen. Das Wachen ist nämlich eine Ehrenbezeigung, die man dem Verstorbenen erweist: man begleitet die hingeschiedene Seele auf ihre Fahrt in die andere Welt. Hinwieder nehmen an dem Spiel nur die eingeladenen Gäste teil, und zwar die Männer, auch Knaben die zehn Jahre oder älter sind, aber nicht die Frauen. Die nächsten Verwandten des Verstorbenen spielen niemals. Wenn sie das tun, werden auch sie bald sterben. Diese Vorstellung mit Hinsicht auf das *huairu*-Spiel

ist charakteristisch sowohl für die Gebirgs- wie für die Urwaldindianer. Mit Vorliebe werden daher gerade fremde Indianer, ja sogar weisse Leute, die zufällig anwesend sind, eingeladen, um *huairu* zu spielen.

Alle spielenden Männer tragen besondere schwarze Mützen oder Hüte, die tief in die Stirn gedrückt werden, sodass sie das Gesicht zum Teil bedecken. Wenn der Verstorbene der Hausvater ist, trägt die Witwe einen ähnlichen schwarzen Hut auf dem Kopfe und einen schwarzen Schal, der oben dicht um den Hals schliesst, sodass kein Fleckchen von demselben sichtbar ist. Der Schal wird nicht von der gewöhnlichen grossen Silbernadel (*tupu*) zusammengehalten, die sonst immer von den Quichuafrauen getragen wird, sondern von einfachen hölzernen Nadeln, denn die Frau darf keine Art von Schmucksachen tragen.

Vor dem Spiele wird nicht nur getrunken, sondern auch das Fleisch des früher geschlachteten Schafes aufgegessen. Ausserdem aber werden im Laufe der Nacht die im Spiele gewonnenen Tiere von allen, Gästen wie Wirten, gemeinsam verzehrt. Das Spiel fängt etwa um 7 Uhr an. Der Leichnam wird auf seinem Bette mitten in das Zimmer gestellt. Ringsum werden Speisen allerlei Art, Schweine- und Hühnerfleisch, geröstete Cuis, Eier, Chicha, Masamora von Mais, Mote, Erbsen, endlich alles, was der Verstorbene im Leben am liebsten gegessen hatte, in verschiedenen Kalebassen oder Tonplatten hingesetzt. Auf beiden Seiten des Leichnams ordnen sich die spielenden Männer in zwei Reihen, z. B. zehn oder zwölf in jeder Reihe, sodass jeder Spieler einen Gegenspieler hat. Der erste Mann der ersten Reihe wirft den Würfel über den Leichnam dem ersten Manne der zweiten Reihe zu, dieser wirft ihn wieder dem zweiten Manne der ersten Reihe zurück, dieser wieder dem zweiten Manne der zweiten Reihe usw. Wenn dabei ein Spieler 4, 5 oder 10 wirft, muss — unter einigen Stämmen — sein Gegenspieler ihm je nach Übereinkunft 4, 5 oder 10 Cent oder Realen ausbezahlen. Andere Quichuaindianer dagegen spielen nicht um Geld, sondern jeder Spieler rechnet nach, wie viele Male er 4, 5 oder 10 wirft, bis er 20 erreicht. Dies gilt dann als vollständiger Gewinn, d. h. es wird betrach-

tet, als ob er den Würfel aufrecht geworfen hätte. — Wenn jemand *yuchu* (*yatan*) wirft, muss sein Gegenspieler ihn bestrafen, was er gewöhnlich in der Weise tut, dass er ihn mit *cabuya*-Fäden tüchtig auf die ausgestreckten Hände schlägt. Es muss dabei hart geschlagen werden, und die Indianer versichern, dass die Strafe keine Sinekure sei.

Den Haupteinsatz aber gewinnt der, der den Würfel aufrecht wirft. Dieser Einsatz besteht in irgendeinem essbaren Haustiere, das dem Verstorbenen gehört hat. Beim *huairu*-Spiele werden nämlich vor allem die Tiere des verstorbenen Hausvaters ausgespielt: die Schafe, Schweine, Hühner und Cuis (Meerschweine), falls er alle diese Tiere besessen hat. Zuerst wird um die Schafe oder die Schweine, dann um die Hühner und zuletzt um die Cuis gespielt. Man setzt jedesmal ein Schaf oder ein Schwein, ein Huhn, aber zwei Cuis, bis alle ausgespielt sind. Nur so viel wird übrig gelassen, als für die Fortpflanzung der Tiere nötig ist, ein kleines Lamm oder Schweinchen, ein paar junge Hühner und Cuis. Wenn der Würfel aufrecht liegen bleibt, rufen alle: *dirichi* (»aufrecht!») oder *gananchi* (»er hat gewonnen!»), und das betreffende Tier wird sogleich aus den übrigen herausgenommen, von den Frauen geschlachtet und zubereitet und auf der Stelle von allen mit Mote, Erbsen und anderen früher bereiteten Gerichten gemeinsam verzehrt. So wird die ganze Nacht hindurch gespielt und gegessen. Auch diejenigen, die nichts gewonnen haben, sondern nur *yuchu* geworfen haben, erhalten ihren Teil von den Speisen wie diejenigen, die im Spiele Glück gehabt haben. Es gehört zur Sache, dass tüchtig gegessen wird, denn die Festmahlzeit ist ominös für die Zukunft: wie die Indianer jetzt viel essen, so werden sie auch fortan viel Fleisch, Masamora, Mote usw. haben und nicht Hunger leiden. Auch der Tote, von dem man sich vorstellt, dass er im Zimmer rings um die Lebenden schwebt, isst von den Speisen, die man ihm vorgelegt hat. Das Ganze ist also ein Bankett, bei dem die Lebenden zusammen mit dem Toten essen und ihn in dieser Weise, wie durch Wachen und Spiel ehren.

Es geschieht natürlich nur verhältnismässig selten, dass ein Spieler den Haupteinsatz gewinnt, da ja der Würfel nicht so leicht stehen

bleibt. Es kann z. B. geschehen, dass alle Spieler lange Zeit nur *yuchu* werfen. Dies wird als ein schlechtes Zeichen betrachtet. Die Indianer verwenden dafür das Wort *chiki* (= »schlechtes Los») oder sie sagen: *aya mana ayudachi*, »der Tote will nicht helfen». Ein solches schlechtes Los wird so gedeutet, dass keiner von den Spielenden die Sympathie des Verstorbenen geniesst, oder dass es in der Gesellschaft irgendeinen gibt, der ihm besonders antipathisch ist, sodass er seinetwegen keinen begünstigen will. Dann steht der Häuptling (*alcalde*) auf, schliesst seinen *poncho* dicht über dem Kopf und liest ein christliches Gebet (soviel er davon kann), das die anderen nachsagen. Zugleich bittet er den Verstorbenen nicht böse, sondern den Spielenden hold zu sein und sie gewinnen zu lassen. — Für diesen Dienst muss der *alcalde* von der Witwe mit einer Flasche Branntwein bezahlt werden.

Anderseits kann es geschehen, dass ein Spieler, der Glück hat, sogleich mit dem ersten Wurfe den Würfel aufrecht hinwirft, oder während der Nacht in dieser Weise verschiedene Male den Einsatz gewinnt. Dieser Mann wird als der spezielle Freund des Verstorbenen betrachtet, auch wenn er ihn vielleicht im Leben nie gekannt hat.

Das Geld, das während der Nacht zusammengespielt worden ist, wird von einem besonders dafür erwählten Manne bis zum Morgen aufbewahrt. Dann wird dafür Branntwein von den Weissen gekauft, womit sich alle nach der Beerdigung des Toten betrinken sollen.

Unter einigen Indianer der *Sierra* werden die im Spiele gewonnenen Tiere erst am Morgen geschlachtet und gegessen. Am Abend, vor dem Spiele, isst man nur das Fleisch des beim Tode des Hausvaters geschlachteten Schafes. Sobald jemand irgendein Tier gewonnen hat, wird es sogleich aus den übrigen herausgenommen und bis zum Morgen besonders aufbewahrt. Morgens früh, nachdem das Spiel beendigt ist, werden entweder alle Tiere auf einmal von den Frauen geschlachtet und zubereitet und ein grosses Bankett veranstaltet, an dem alle teilnehmen; oder jeder Gewinner nimmt seinen Teil mit nach Hause, um ihn da allein zu essen.

Die Frauen nehmen, wie schon gesagt, nie an dem Spiel teil, sondern

begnügen sich damit den Männern zuzusehen, wenn sie nicht mit dem Zubereiten von Essen beschäftigt sind. Die Witwe und andere weibliche Verwandte des Verstorbenen weinen und klagen viel, wobei sie die guten Taten des toten Gatten oder Verwandten rühmen.

Wer während der Nacht am meisten gewonnen hat, wird als Freund des Verstorbenen von allen hoch geehrt. Hat doch der hingeschiedene Indianer um seinetwillen *allen* Segen gespendet.

Die ganze Nacht zu durchwachen wird als strikte Pflicht der Verwandten angesehen, und einzuschlafen wird als sehr gefährlich betrachtet. Wer das tut, läuft Gefahr zu sterben, denn der Verstorbene wird dadurch beleidigt. Einige Männer gehen daher beständig im Hause herum und sehen nach, ob jemand eingeschlafen ist. Einem solchen schläfrigen Indianer werden Talg, Tabak oder andere unangenehme Dinge in den Mund gesteckt, damit er ins Bewusstsein zurückgerufen werde. Oder man legt ein Bündel von *cabuya* an seinen Hals und zündet dies Bündel an, sodass der Schlafende gebrannt und somit wachgehalten wird.

Morgens früh wird der Leichnam aus dem Hause getragen und begraben. Nach dem Begräbnis wird aus den Knochen und dem Kopfe des am vorigen Tage geschlachteten Schafes eine Suppe gemacht, die nebst den Resten der Speise, die vom nächtlichen Bankett übrig geblieben sind, von allen gemeinsam aufgegessen wird. Diese Mahlzeit wird *mundungu* (d. h. »der Rest» oder »das Letzte») genannt. Im übrigen wird viel Chicha und Branntwein getrunken, und es gehört zur Sache, dass alle Gäste und Wirte, besonders aber die Witwe, sich betrinken. Dies Trinkgelage wird acht Tage fortgesetzt. Am fünften Tage nimmt die Witwe ein rituelles Bad in einem Bache, wobei sie sowohl ihren Körper wie ihre Kleider sorgfältig wäscht, um sich von der Ansteckung der Krankheit (d. h. dem Krankheitsgeiste) frei zu machen. Auch die Kleider, die der Tote getragen hat, werden bei dieser Gelegenheit gewaschen, um von dem Krankheitsstoffe gereinigt zu werden.

Das kleine Tierchen, das der Witwe für die Aufzucht eines neuen

Viehbestandes übriggelassen ist, wird von ihr mit grosser Zärtlichkeit gepflegt. Sie hält nachts das kleine Lämmchen oder Schweinchen in ihrem Bette, umarmt es und sagt, dass sie dabei ihren verstorbenen Gatten umarme.

*Huairu* wird, wie gesagt, nach dem Tode eines Hausvaters oder der Hausmutter gespielt, nicht aber, wenn eines von den Kindern stirbt[1]. Wenn von den Söhnen des Hauses einer schon eine eigene Familie gegründet hat und eigene Haustiere besitzt, so wird, falls er stirbt, von der Witwe ein *huairu*-Spiel angeordnet. Ist ein verstorbener Indianer so arm, dass er keine Tiere besitzt, so wird er nicht mit einem *huairu*-Spiele geehrt. Auch wird es als notwendig erachtet, dass der Verstorbene etwas Geld hinterlässt, sodass die Witwe Branntwein für die Gäste kaufen kann. Ist kein Branntwein da, so wird das ganze Fest als missglückt angesehen. Bisweilen bringen dann die Gäste selbst ein wenig von diesem Getränk mit, um vor dem *huairu*-Spiele zu trinken. Es geschieht aber dabei, dass sie den Toten beschimpfen und zu ihm reden: »Du Fauler, du Unverschämter, der du nicht hast arbeiten wollen und kein Geld hinterlassen hast.» — Übrigens ist natürlich die Sitte um Geld zu spielen späteren Ursprungs, und die meisten Gebirgsindianer kennen sie überhaupt nicht. Die Indianer in der Nähe der Stadt Riobamba z. B. spielen nur um die Tiere des Verstorbenen: der Spieler gewinnt, wenn der Würfel aufrecht liegen bleibt, alles andere ist *yuchu*.

Das Wort *huairu*, von dem das Spiel seinen Namen hat, bedeutet »Wind», »Hauch», sekundär aber einfach »Seele». Die Indianer erklärten mir ausdrücklich, dass im *huairu*-Würfel die Seele des Verstorbenen stecke. Sie stellen sich nämlich vor, dass die Seele wie ein kalter Hauch im Zimmer um den toten Körper und die spielenden Indianer umherschwebt, aktiv an dem Spiel teilnehmend. Ehe ein Indianer

[1] Unter den Gebirgsindianern Ecuadors wird, wenn ein Kind stirbt, anstatt des *huairu*-Spieles, ein besonderer Tanz aufgeführt, der *sirichi* genannt wird, und mit dem man sich die ganze Nacht der Leichenwache unterhält. Es ist besonders die Pflicht des Vaters und der Mutter des gestorbenen Kindes *sirichi* zu tanzen, denn dadurch wird die Seele des Kindes schneller zum Himmel befördert.

den Würfel auf den Boden wirft, macht er mit dem Arme eine drehende Bewegung in der Luft, als ob er zuerst mit dem Würfel die umherschwebende Seele fangen wollte. Den Erfolg des Wurfes bestimmt jedenfalls der Verstorbene selbst: es ist seine unsichtbare Hand, die den Würfel aufrecht stellt, wenn er einen Spieler gewinnen lässt, ihn aber auf *yuchu* stellt, wenn die betreffende Person seine Gunst nicht geniesst. Dies wird im Spiele dadurch veranschaulicht, dass der Würfel *über* den Leichnam geworfen wird.

Wenn der Gewinner die Nicht-Gewinner in der oben beschriebenen Weise bestraft, kommt auch diese Strafe von dem Verstorbenen her, dessen Willen der Gewinner an denjenigen vollzieht, denen er weniger gewogen ist.

Dass der Würfel aus dem Knochen des Llamatieres gemacht wird, ist gewiss auch kein Zufall. Das Llama war den alten Gebirgsindianern ein heiliges Tier, und zwar bestand seine Heiligkeit darin, dass, wie man glaubte, die Seelen der Verstorbenen in dies Tier eingingen. Dem Llama wurden daher besondere Zauberkräfte beigelegt. Da dies der Fall ist, kann man auch verstehen, dass dem Knochen dieses Tieres das Vermögen zugeschrieben wurde, die Seele eines verstorbenen Verwandten heranzuziehen oder zu fangen.

Wie wir gesehen haben, macht das *huairu*-Spiel einen Teil des Totenkultus aus, der dem Verstorbenen von den hinterbliebenen Verwandten gewidmet wird. Die Verwandten ehren den Verstorbenen, begleiten ihn auf seiner letzten Reise, stellen ihm Essen hin und befragen seinen Willen durch das *huairu*-Spiel in der Hoffnung, dass er sie dafür belohnen werde kraft der übernatürlichen Macht, die den Toten immer zugeschrieben wird. Den Indianern, die den Verstorbenen so ehren, wird es nicht an Essen mangeln: ihre Haustiere werden sich vermehren und gedeihen, ihre Mais- und Gerstenäcker werden blühen und reichliche Ernte geben. Anderseits: ehrt man den Toten nicht durch *huairu*, so wird die häusliche Wirtschaft schlechten Ertrag liefern, die Ernten werden knapp werden und Hungersnot den pflichtvergessenen Verwandten drohen.

Das *huairu*-Spiel nach einem Todesfalle unter den Quichuas hat also teilweise dieselbe Bedeutung wie der Totenkultus, der von diesen Indianern jährlich am »Tage der Seelen« (*los finados*) veranstaltet wird, wo allerlei Speisen aus Brot, Schweine- und Hühnerfleisch, Eiern, Chicha, Branntwein, etc. ebenso wie Lichter von den Verwandten der Hingeschiedenen in das Pantheon gebracht werden als Ehrengeschenke für die letzteren. Dieses grosse Totenfest findet heutzutage am 2. November statt, und die Gebirgsindianer legen ihm besonders die Bedeutung bei eine gute Mais- und Gerstenernte zu bewirken.

Das *huairu*-Spiel kommt auch unter den Indianerstämmen des ecuatorianischen Orients vor, vor allem unter den quichuasprechenden sog. Canelosindianern. Es kann als sicher betrachtet werden, dass die oben beschriebene Sitte ursprünglich von den Gebirgsindianern zu diesen Indianern gekommen ist. Da die Canelosindianer teilweise von den Gebirgsindianern herstammen, die sich früher mit primitiven Urwaldindianern östlich der Cordilleren, besonders mit den Jibaros, vermischt haben kann man hierbei jedoch nicht von einer direkten Entlehnung der Ideen sprechen. Die Indianer der *Sierra* haben einfach ihre uralten Gebräuche mitgebracht, als sie in die östlichen Urwälder eindrangen, und diese Gebräuche haben sich auch nach ihrer Vermischung mit anderen Stämmen erhalten.

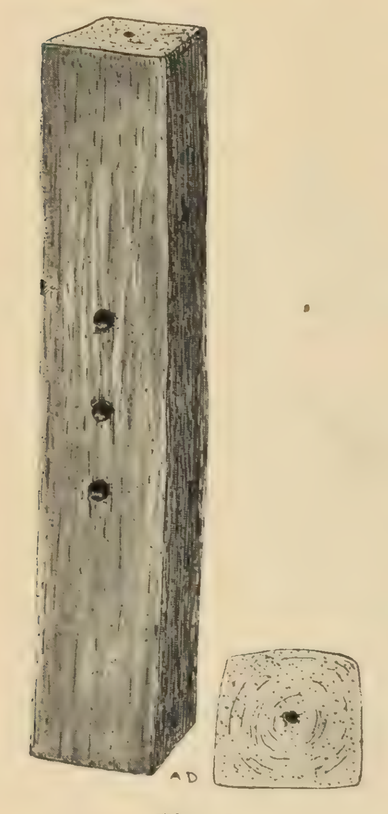


Fig. 2.

Die Canelosindianer nennen das Spiel *huairitu*, was nur eine Diminutivform des Wortes *huairu* ist. Der beim Spielen verwendete Würfel ist von etwas anderer Art als bei den Gebirgsindianern. Er besteht aus einem 10 bis 12 cm langen Stück Yuka mit vier Seiten, jede Seite 3 bis 4

cm breit und an beiden Enden eben geschnitten, sodass der Würfel hier aufrecht stehen kann (Fig. 2). Wird das Spiel zu Ehren einer verstorbenen Frau gespielt, so ist der Würfel etwas kleiner, als wenn der Verstorbene ein Mann war. Von den vier Seiten trägt eine 3 kleine Löcher. Diese wird *singu* genannt, ein Name, mit dem man auch den ganzen Würfel bezeichnet. Die entgegengesetzte Seite ist ganz leer und wird daher *llambui* (= »nichts», »null») genannt. Von den beiden übrigen Seiten trägt die eine gewöhnlich 4 Löcher (*chuscu*), die andere 10 (*chunka*).

Unter den Indianern am Sarayacu und Juanjiri, die gewöhnlich zu den Canelosindianern gerechnet werden, obgleich sie eigentlich anderen Stammes sind, ist eine von den vier Seiten des Würfels ausgehöhlt, sodass das ganze Stück einem kleinen Kanu ähnlich ist, an dem beide Enden abgehauen sind. Die entgegengesetzte Seite, die also den Boden des Kanus vorstellt, ist leer (*llambui*); von den beiden übrigen trägt die eine 3 kleine Löcher (*singu*), die andere 10 (*chunka*).

Übrigens wird das *huairitu* unter den Canelos- und den Sarayacuindianern in derselben Weise gespielt. Ich beschreibe hier das Spiel, wie es von den letzteren Indianern mit dem Kanu-förmigen Würfel gespielt wird.

Wenn der Würfel beim Werfen aufrecht stehen bleibt, so hat der Spieler den Einsatz gewonnen und hat ausserdem das Recht seinen Gegenspieler zu »strafen». Bleibt die leere Seite, die den Boden des Kanus vorstellt, aufwärts liegen (*llambui*), so hat der Spieler den Wurf verloren. Bleibt die offene Seite des Kanus aufwärts, so ist auch dies nichts, wird aber nicht mit einem besonderen Namen bezeichnet. Bleibt eine von den Seiten, die 3 oder 10 Löcher tragen, aufwärts liegen, so erhält der Spieler respektive 3 oder 10 Maiskörner, die er sogleich beiseite legt.

Wenn der Hausvater oder die Hausmutter stirbt, ist es die Pflicht der hinterbliebenen Verwandten die erste Nacht zu durchwachen um die Seele (*aya*) auf ihrer letzten Reise zu begleiten. Die erste Nacht bleibt die Seele noch im Hause, in der Nähe des toten Körpers, begibt

sich aber nach kurzer Zeit nach dem Himmel, in die Höhen oder die Wälder. Da der Verstorbene im Leben oft in einem Kanu gefahren ist, tritt er auch seine letzte Reise im Kanu an; darum gibt man unter den Sarayacuindianern dem Würfel diese Form.

Ganz wie bei den Quichuas der Hochebene nehmen nur Männer an dem Spiele teil, niemals Frauen und kleine Kinder. Auch sind es nur die eingeladenen Gäste, die spielen, niemals aber die nächsten Verwandten des Toten. Wenn irgendeiner von den Verwandten *huairitu* spielt, wird der Verstorbene ihn mit sich in die andere Welt ziehen, d. h. er wird bald sterben. Weiter wird es auch unter den Canelosindianern als eine Beleidigung des Verstorbenen angesehen, wenn jemand während der Nacht einschläft. Die hingeschiedene Seele selbst lässt einem solchen Indianer keine Ruhe, sondern zieht ihn an den Füssen, damit er nicht schlafe. Wenn er wirklich einschläft, hat er daher nur einen unruhigen Schlaf. Am Morgen, wenn er erwacht, fühlt er sich müde und krank und wird bald darauf sterben.

Sobald der Kranke gestorben ist, werden aus allen Häusern in der Umgebung Gäste eingeladen, um an der Leichenwache teilzunehmen und *huairitu* zu spielen. Die Gäste finden sich am Abend ein und werden, wie immer, reichlich mit Yukabier (*asua*) bewirtet. Der Tote wird, in seine besten Kleider gekleidet, auf einer Bahre an eine Wand des Hauses gestellt. Ringsum werden Yuka, Bananen, Hühnerfleisch, Eier, Chicha usw. in Tonschalen gelegt, Speisen, die für den Hingeschiedenen bestimmt sind. Die spielenden Männer ordnen sich einander gegenüber in zwei Reihen in der Weise, dass jeder Spieler seinen Gegenspieler hat. Wer den Würfel aufrecht wirft, der gewinnt ein Huhn, einen Kolben Bananen, Yuka, Chicha und ähnliche Speisen. Das Gewonnene wird sogleich aus der übrigen Menge herausgenommen und für den Sieger bis zum Morgen aufbewahrt. Wer *singu* wirft, bekommt, wie schon gesagt, drei Maiskörner, die er ebenfalls bis zum Ende des Spieles aufbewahrt, wer *chunka* wirft, erhält zehn, usw.

Wer den Einsatz gewinnt, hat ausserdem das Recht seinen Gegenspieler zu strafen, was er in der Weise tut, dass er ihn mit seiner eige-

nen Hand auf die Oberhand schlägt oder ihn mit dem Finger an die Stirn knipst.

Früh morgens werden die Hühner, die die Spieler während der Nacht gewonnen haben, geschlachtet und gekocht und von allen gemeinsam nebst Yuka und Bananen gegessen. Jeder Spieler zählt auch die Maiskörner zusammen, die er gewonnen hat, indem er besonders ausrechnet, wieviele Male er *singu* und wieviele Male er *chunka* gewonnen hat. Diese Maiskörner haben natürlich keine praktische Bedeutung; sie drücken nur die *relative* Gunst aus, die der Spieler seitens des Hingeschiedenen genossen hat.

Ebenso wenig wie das *huairu*- ist das *huairitu*-Spiel den Indianern ein Hasardspiel. Der Verstorbene selbst greift dabei persönlich ein. Der Spieler wirft nur den Würfel auf den Boden; es ist aber die unsichtbare Hand des Toten, die ihn in der einen oder anderen Weise stellt, jenachdem er dem Spieler günstig oder ungünstig gestimmt ist.

Wie diejenigen, die nichts gewinnen, sondern wiederholt *llambui* werfen, als dem Verstorbenen wenig sympathisch betrachtet und daher auch »bestraft» werden, so gilt anderseits der, der am meisten gewonnen hat, als sein Freund und Günstling. Er wird darum auch von den Verwandten besonders geehrt und verlässt am Morgen das Trauerhaus, reichlich mit Chicha, Yuka, Bananen, Eiern etc. beschenkt.

Den Toten durch *huairitu* zu ehren ist absolute Pflicht der hinterbliebenen Verwandten. Wenn nicht *huairitu* gespielt wird, ist er beleidigt und kann sich durch Krankheit, Tod und Misswachs, was alles er den Verwandten sendet, rächen. Anderseits belohnt er die Leute, die ihn durch Wachen und *huairitu*-Spielen ehren: ihre Haustiere werden sich vermehren und ihre Äcker blühen; es wird im Hause nie an Chicha, Yuka und Bananen mangeln. Auch wird der Verstorbene dafür Sorge tragen, dass diejenigen, die ihm jetzt diesen Liebesdienst geleistet haben, auch selbst, wenn sie einmal sterben, Leute haben werden, die sie in derselben Weise ehren.

Die Canelosindianer kennen auch ein anderes Spiel, das nach einem Todesfalle gespielt wird, aber es kommt heutzutage selten vor. Auch dies Spiel wird *huairitu* oder *singu* genannt, aber der dabei verwendete Würfel ist anderer Art. Dieser Würfel, der vielleicht richtiger ein Spielbrett genannt werden kann, besteht aus einer länglichen oder beinahe runden Scheibe aus Holz, etwa 15 cm lang und 2 bis 3 cm dick (Fig. 3). Die untere Seite ist etwas konvex, so dass die Scheibe mit Leichtigkeit in Drehung versetzt werden kann. Auf der rechten Seite ist oben eine kleine menschliche Figur eingebrannt. Diese Figur soll die Seele des Verstorbenen (*aya*) vorstellen. Auf jeder Seite von dieser Figur sind je drei kleine Löcher angebracht in der Weise, wie aus der Zeichnung hervorgeht, und zwischen den Füssen noch ein ähnliches Loch. Die Gesamtzahl der Löcher auf dem Brette ist also sieben.



Fig. 3.

Der Leichnam wird auf einer Bahre mitten in das Zimmer gestellt. Auf seinem Bauch wird ein Brett oder irgendein ähnlicher ebener, harter Gegenstand angebracht und auf diesem ein Tuch, das gut ausgespannt wird. Hierauf wird beim Spielen der *singu*-Würfel gestellt.

Auf jeder Seite der Bahre ordnen sich die Spieler, die sämtlich eingeladene Gäste, und zwar Männer, sind. Jeder der Spieler hat, als er in dem Hause anlangte, eine kleine Kalebasse mit Kohle und etwas Wasser mitgebracht. Mit dieser Farbe malen sich die Gäste, ehe das Spiel anfängt, gewisse schwarze Ornamente in das Gesicht.

Rings um die Bahre und vor jeden der spielenden Männer hat die Witwe des Verstorbenen eine gleiche Anzahl von verschiedenen Spei-

sen gestellt, die dem Toten im Leben gehört hatten: Yuka, Bananen, Erdnüsse, Chicha, Eier, ebenso wie lebendige Hühner, die an den Füssen gebunden sind. Um diese Speisen wird gespielt. Eigentlich ist alles für den Hingeschiedenen selbst bestimmt; aber da eine Seele nur wenig Essen braucht, verteilt der Verstorbene das meiste von diesen Gerichten unter den Spielenden, jenachdem sie seine Gunst geniessen.

Jeder der Spieler hat einen Gegenspieler, der ihm gegenüber auf der andern Seite der Bahre sitzt. Wenn er im Spiele gewinnt, ist es dessen Anteil der verteilten Speisen, den er gewinnt. Wenn er verliert, verliert er an diesen Gegenspieler seinen eigenen Anteil und wird von diesem gestraft.

Beim Spielen werden fünf Maiskörner benutzt, die auf das *singu*-Brett geworfen werden. Die spielenden Männer werfen die Körner der Reihe nach: zuerst A der einen Reihe, sodann sein Gegenspieler A′ der anderen Reihe, hierauf B der ersten Reihe, danach B′ der zweiten Reihe usw.

Von den fünf Maiskörnern wird eines sogleich in das Loch gelegt, das sich zwischen den Füssen der kleinen Figur befindet. Dies Körnchen bezeichnet den eigenen Anteil des Verstorbenen an den ausgesetzten Speisen, und es sollte daher beim Spielen nie berührt und entfernt werden. Die vier übrigen Körner werden von dem Spieler, der sie zu werfen hat, genommen, und dieser stellt sich an das Kopfende des Leichnams. Das Brett wird zuerst so gelegt, dass die kleine Figur dieselbe Richtung hat wie der Tote, mit dem Haupt gegen das Kopfende. Der Spieler wirft jetzt alle vier Körner auf einmal auf das Brett, und das Ziel ist, dass sie in irgendwelche von den sechs leeren Löchern geraten. Nehmen wir an, dass dabei ein Korn in eines der Löcher fällt, während die übrigen ausserhalb derselben fallen. Der Spieler hat das Recht mit diesen drei Körnern den Wurf zu wiederholen, wobei er sie, wenn er es wünscht, von dem Fussende des Leichnams aus werfen kann. Dabei geht z. B. noch ein Korn in ein Loch. Jetzt fasst der Spieler das Brett mit den ausgestreckten Fingern in der Weise, wie es in der Zeichnung zu sehen ist (Fig. 4), und bringt es vorsichtig ins Drehen.

Es gilt dies in der Weise zu tun, dass die drei Körner, die sich in Löchern befinden, d. h. das eine, das schon vorher zwischen die Füsse der Figur gelegt worden war, und die jetzt eingeworfenen, nicht herausfallen. Das Manöver mit dem Drehen des Spielbrettes wird noch einmal wiederholt. Man will hierdurch Gewissheit darüber gewinnen, dass das Resultat des Wurfes nicht auf einem Zufall beruht, sondern dass der Hingeschiedene wirklich mit gutem Willen das von den Speisen an den Spieler abtritt, was der Wurf anzeigt. Mit andern Worten, man gibt ihm Gelegenheit die Gültigkeit des Wurfes zu bestätigen und eventuell zu korrigieren. Wenn zwei Körner in je ein Loch gefallen sind, will das besagen, dass der Spieler 4—2, d. h. die Hälfte der Speisen, die sein Gegenspieler vor sich hat, gewonnen hat. Hat dieser z. B. zwei Hühner und vier Eier, so bekommt der Gewinner ein Huhn und zwei Eier. Auch erhält er die Hälfte seiner Chichamenge, usw.

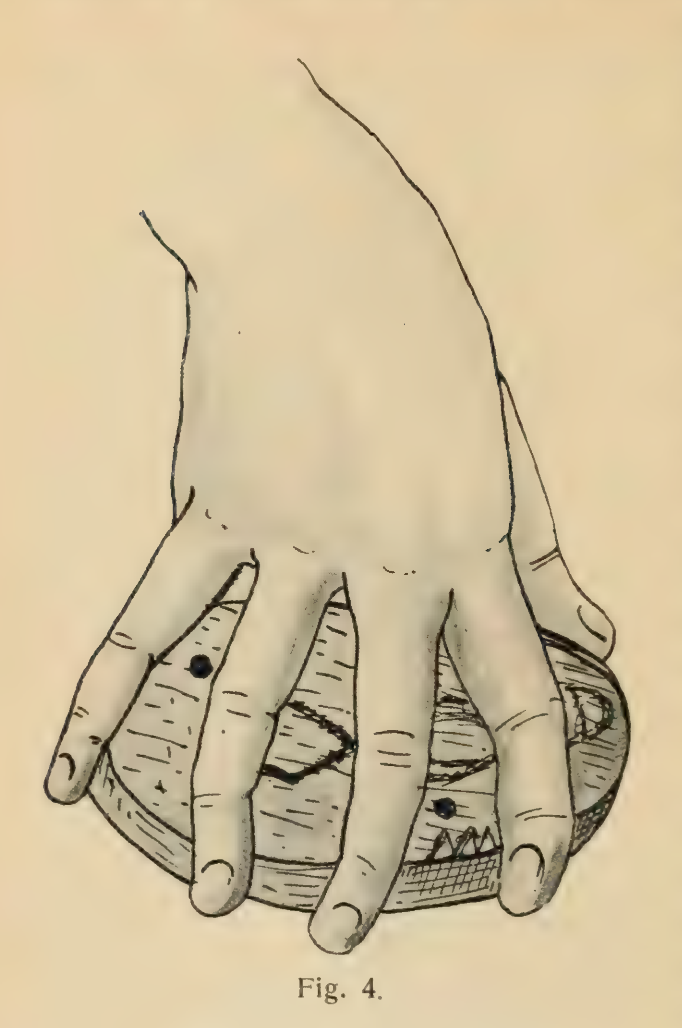


Fig. 4.

Ist bei den zwei Würfen nur ein Korn in ein Loch gefallen, so kommt dem Gewinner nur ein Viertel der Speisen seines Gegenspielers zu. Sind alle vier Körner in Löcher gefallen und fällt bei der Nachprüfung, die durch das Drehen des Spielbrettes vorgenommen wird, keines heraus, so hat der Spieler den *ganzen* Anteil seines Gegenspielers gewonnen, den dieser ihm sogleich überlässt. Der letztere ist damit auch

aus dem Spiele, weil er nichts mehr hat, womit er spielen kann, und der Sieger hat ausserdem das Recht ihn zu bestrafen, indem er ihn mit dem Finger kräftig vor die Stirn knipst.

Ist anderseits bei zwei wiederholten Würfen kein einziges Korn in ein Loch gefallen, so hat der Spieler seinen ganzen eigenen Anteil der Speisen an seinen Gegenspieler verloren, wird von diesem bestraft und muss aus dem Spiele ausscheiden.

Wenn jemand in dieser Weise mit seinen zwei Würfen gar nichts gewonnen hat, wird dies *llambui* (»nichts», »null») genannt. Gehen alle vier Körner in Löcher, so rufen die Spieler: *llambui ganan*, »er hat alles gewonnen!» — Das Spiel wird so fortgesetzt, bis von den Spielern nur noch einer übrig ist.

Wie schon erwähnt, wird beim Spielen nie absichtlich dasjenige Korn berührt, das zwischen die Füsse der Figur gelegt worden ist, weil dies ja den Anteil des Verstorbenen selbst an den ausgesetzten Speisen bezeichnet. Es geschieht indes, dass ein Spieler, wenn er die Körner auf das Spielbrett wirft, dabei das zwischen den Füssen der kleinen Figur befindliche Korn trifft, sodass es aus seinem Loche geht. Dies wird als unglücklich betrachtet, indem ja durch den ungeschickten Wurf der Hingeschiedene seinen Anteil verliert. Die Witwe und die übrigen Verwandten, die nicht an dem Spiel teilnehmen, dessen Gang aber aufmerksam verfolgen, fangen dann an zu weinen und zu klagen, indem sie sagen: »Er hat seinen Teil genommen!» Auch kann es geschehen, dass bei der Nachprüfung des Wurfes durch Drehen irgendein Spieler aus Leichtsinn oder reiner Bosheit diese Umdrehung so schnell oder unvorsichtig ausführt, dass nicht nur seine eigenen Körner, sondern auch das des Verstorbenen aus ihren Löchern herausgehen.

Es ist auch erwähnt, dass es keinem erlaubt ist während dieser Nacht einzuschlafen. Zeigt jemand Lust zu schlafen, so wird brennende Baumwolle dicht an seine Augen gelegt, um ihn wachzuhalten.

Das ganze Spiel ist eine Ehrenbezeigung, die dem hingeschiedenen Hausvater erwiesen wird. Dieser fühlt sich dadurch geschmeichelt und belohnt seine treuen Verwandten dafür. Er selbst nimmt aktiv

am Spiel teil, indem er dem einen gutes, dem anderen schlechtes Glück spendet. Seine Seele ist in der kleinen Scheibe gegenwärtig, und wenn diese bei der Nachprüfung in Drehung versetzt wird, stellt man sich vor, dass dabei die Seele rund umherschwebt. Dadurch, dass die Körner über den Leichnam geworfen werden, wird, nach dem Glauben der Indianer, das Verfaulen des toten Körpers beschleunigt, worauf die Seele, von den materiellen Fesseln befreit, sich in den Himmel begeben wird.

Wenn beim Spielen zwei von den Körnern in zwei auf jeder Seite der Figur einander gegenüber befindliche Löcher fallen, bilden diese zusammen mit dem zwischen den Füssen der Figur befindlichen Korne ein Kreuz. Dies wird als ein glücklicher Wurf betrachtet: die Seele des Verstorbenen wird dann bald in den Himmel gehen.

Jeder Spieler kann am Morgen die Speise, die er während der Nacht gewonnen hat, entweder mit nach Hause nehmen, um sie allein zu verzehren; oder, wenn die Gewinner es wollen, kann von der ganzen Menge morgens früh im Hause des Verstorbenen eine gemeinsame Mahlzeit bereitet werden, an der alle, sowohl Gäste wie Wirte, Gewinner wie Nicht-Gewinner, teilnehmen. —

Das *huairitu*-Spiel, sowohl das zuletzt wie das früher beschriebene, wird gewöhnlich nicht die ganze Nacht hindurch gespielt, da die ausgesetzte Speise gewöhnlich schon vor dem Morgen ausgespielt wird. Den Teil der Nacht, der noch übrig bleibt, beschäftigt man sich mit einem anderen Spiele, das mit brennender Baumwolle ausgeführt wird. Auf das Brett, das für das *huairitu*-Spiel auf den Bauch des Leichnams placiert war, legt man einen kleinen Ball aus Baumwolle, der vorher angezündet wird. Die spielenden Männer stellen sich beiderseits des Leichnams auf und blasen die brennende Baumwolle auf dem Brette hin und her, indem sie den kleinen Ball in stetiger Bewegung erhalten. Jeder, der den Ball vor sich bekommt, bläst ihn unmittelbar nach der anderen Seite, von wo ein anderer Spieler ihn wieder nach einer anderen Richtung bläst, usw. Der Zweck dieses Spieles ist die Gefahr der Ansteckung, die von dem toten Körper ausgeht, zu paralysieren und zu

verhindern, dass die Krankheit (der Krankheitsgeist) auch andere Leute hinraffe.

Auch die Shimigays, ein kleiner Indianerstamm am mittleren Pastaza, der offenbar mit den Zaparos verwandt ist, kennen das Würfelspiel, das sie vermutlich von den Canelosindianern gelernt haben. Auch unter den Shimigays müssen die Verwandten nach dem Tode eines Mitglieds der Familie die erste Nacht durchwachen, »um die Seele zu begleiten», wobei man sich mit einem Spiele unterhält. Die Shimigays nennen sowohl das Spiel wie den Würfel *singu*. Der letztere ist ein aus Yuka gemachter, etwa 6 bis 8 cm langer Gegenstand, der die Form eines Kegels hat. Wenn der kleine Kegel beim Werfen auf der Basis stehen bleibt, hat der Spieler den Einsatz gewonnen. Dies wird *singu* genannt. Wenn der Würfel liegen bleibt, nennt man dies *llambui*, »nichts». Die Shimigays spielen übrigens das *singu* in derselben Weise wie die Canelosindianer das *huairitu*. Inmitten des Hauses bilden die Spieler, auf dem Boden sitzend, einen Ring neben dem auf seinem Bette liegenden Verstorbenen. Sie werfen den Würfel der Reihe nach auf ein in der Mitte des Ringes befindliches Tuch.. Wer *singu* wirft, gewinnt den Einsatz, der in einem Federschmuck, einem Halsband, einem Kolben Bananen usw. besteht. Der Gewinner hat ausserdem das Recht die Nicht-Gewinner zu »strafen», ganz wie bei den Canelosindianern. Die Shimigays haben auch die Idee, die allen solchen Würfelspielen zu Grunde liegt, nämlich, dass Glück oder Unglück im Spiele von dem Verstorbenen abhängt, der persönlich ins Spiel eingreift und den Würfel gemäss seinen Sympathien oder Antipathien stellt.

Ausdrücklich haben alle Indianer mir erklärt, dass dies Spiel keineswegs nur zum Vergnügen (*yanga*) gespielt werde, sondern dass es sich hier um eine absolute Pflicht gegen den Verstorbenen handle. Dies ersieht man auch daraus, dass die Unterlassung dieser Pflicht — indem man nicht Leichenwache hält und nicht spielt — schwere Folgen nach sich ziehen soll. Die Canelosindianer wollten nicht einmal zeigen, wie das *huairitu* gespielt wird, sondern erklärten es mir nur mit Worten.

Wenn man wirklich ohne Notwendigkeit den Würfel wirft, könne jemand im Hause sterben.

Unter den quichuasprechenden Indianern am oberen Napo, am Tena und Archidona besteht gleicherweise die Sitte einen verstorbenen Verwandten durch Leichenwache und Spielen zu ehren. Dabei kommt aber kein Würfelspiel vor, sondern Unterhaltungen anderer Art.

Die erste Nacht nach dem Todesfalle müssen alle Verwandten durchwachen, um »die Seele auf ihrer letzten Reise zu begleiten». Ist der Verstorbene der Hausvater oder die Hausmutter, so wird er durch gewisse Spiele geehrt, die ausserdem den Zweck haben die Leute wachzuhalten. Auch unter den Napo-, Tena- und Archidonaindianern nehmen nur die Männer und halberwachsenen Knaben, niemals aber die Frauen an dem Spiel teil. — Vier solche Spiele sind mir bekannt geworden.

1. *Das »Blindekuh»-Spiel.* Einem von den spielenden Indianern, der dabei den Toten vorstellt, werden die Augen mit einem Tuche verbunden, und er sucht jetzt irgendeinen von den anderen zu fangen. Diese laufen um ihn hin und her, berühren ihn mit den Händen und treiben allerlei Possen mit ihm, um seine Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, suchen ihm aber gleichzeitig auszuweichen. Ist es der »Blindenkuh» gelungen einen von den anderen Männern zu fangen, muss dieser in derselben Weise die »Blindekuh» spielen, bis er irgendeinen anderen gefangen hat, usw., bis man dieses Spieles müde ist und mit einem anderen beginnt.

2. *Spielen mit Baumwolle.* Die spielenden Männer setzen sich auf den Boden rings um ein grosses Tuch oder einen Mantel, den alle mit den Händen in der Weise halten, dass er gut ausgespannt und etwas über den Boden erhoben bleibt. Aus Baumwolle werden ein oder zwei kleine Bälle gemacht, die angezündet und dann auf das Tuch geworfen werden. Der brennende baumwollene Ball wird jetzt hin und her über das Tuch geblasen von den Männern, die dasselbe halten. Der Indianer, der den brennenden Ball vor sich bekommt, bläst ihn sogleich

schnell gegen einen anderen, der ihm gegenüber sitzt, dieser beeilt sich sich seiner wieder so schnell wie möglich durch Blasen zu entledigen, usw. Dadurch, dass der Ball durch das Blasen in stetiger Bewegung erhalten wird, ist es möglich dies Spielen mit der brennenden Baumwolle viele Sekunden lang fortzusetzen, ohne dass das Tuch beschädigt wird. Nachdem ein Ball verbrannt ist, zündet man einen anderen ähnlichen kleinen Ball, oder vielleicht zwei auf einmal an, usw., solange man dies Spiel fortzusetzen wünscht. — Das Spiel ist, wie wir sehen, dasselbe, das wir schon von den Canelosindianern kennen.

3. *Das Spiel mit der versteckten Nadel.* Der Tote liegt, in seine besten Kleider gekleidet, während des ganzen Spieles auf der einen Seite des Zimmers. Das Spiel, um das es sich jetzt handelt, besteht nun darin, dass eine Nadel irgendwo in den Kleidern des Verstorbenen, bisweilen sogar in seinem Körper, z. B. in seinem Fuss, versteckt wird. Einer von den spielenden Indianern kniet vor der Bahre, auf der der Tote liegt, nieder, und ein anderer, der hinter ihm steht, hält die Hände vor seine Augen, so dass er nicht sehen kann. Die Aufgabe des Indianers ist jetzt die versteckte Nadel zu finden, indem er mit den Händen hin und her über die Kleider des Toten tastet. Sobald er die Nadel gefunden hat, muss er allein eine kleine Schale mit Branntwein austrinken. Darauf versteckt er selbst von neuem die Nadel in den Kleidern des Toten und lässt einen anderen Indianer, der in ähnlicher Weise vor der Bahre kniet und dem er selbst mit den Händen die Augen zuhält, sie aufsuchen. Sobald dieser die Nadel findet, bekommt er seinerseits Branntwein zu trinken, versteckt wieder die Nadel für einen anderen, usw.

4. *Sirasu catuaini huashama* nennen die Napoindianer ein viertes Spiel, das, wie wir sehen werden, in ungefähr derselben Weise auch in Europa vorkommt. Die spielenden Männer ordnen sich in einer Reihe, der eine hinter dem anderen. Ein Indianer, der den Toten vorstellt, stellt sich vor den ersten Mann in der Reihe und sagt leise: *sirasu catuaini huashama*, oder gewöhnlich bloss: *sirasu catuaini*, was ungefähr: »Gib mir den letzten von hinten!» bedeutet. Der Mann, der so ge-

rufen hat, sucht nun den letzten Mann in der Reihe zu greifen, der ihm seinerseits zu entgehen sucht, indem er entweder nach rechts oder nach links läuft. Seine Aufgabe ist den Platz vor dem ersten Manne der Reihe einzunehmen, ehe er von dem »Toten» gefangen wird. Gelingt ihm dies, muss »der Tote» dasselbe Spiel mit dem folgenden Manne in der Reihe vom Ende, der also jetzt der letzte ist, wiederholen. Wird hinwieder der letzte Mann (*sirasu*) gefangen, ehe es ihm gelungen ist den ersten Platz in der Reihe einzunehmen, muss er in ähnlicher Weise den Toten spielen, während der frühere »Tote» sich als der erste in der Reihe aufstellt.

Mit diesen Spielen unterhält man sich die ganze Nacht bis zum Tagesanbruch, und es ist keinem erlaubt einzuschlafen. Morgens früh, nachdem das Spielen beendigt ist, findet eine eigentümliche Zeremonie statt. Alle die Männer, die gespielt haben, fangen an auf allen Vieren im Hause umherzulaufen, bellen wie Hunde, die sie nachzuahmen suchen, und töten dabei alle Hühner, die dem Verstorbenen gehört haben, indem sie ihnen an der Stelle, wo sie sie ergreifen, das Genick brechen. Aus den getöteten Hühnern wird sodann eine Mahlzeit bereitet, die sogleich von allen, Gästen und Wirten, Männern und Frauen, gemeinsam verzehrt wird.

Die Indianer erklären, dass diese Mahlzeit ein Geschenk des Verstorbenen sei, womit er diejenigen bezahle, die ihn durch die Wache, das ihm vorgelegte Essen und die Spiele geehrt und ihn auf seiner letzten Reise begleitet haben.

Das zeremonielle Spielen nach einem Todesfall nennen die Napo- und Tenaindianer *aya pugllana*, d. h. »den Toten spielen». Dies stimmt damit überein, dass wenigstens in einigen von diesen Spielen der Verstorbene selbst als aktiv teilnehmend vorgestellt wird. So ist z. B. im ersten Spiele die »Blindekuh» der Tote selbst, oder richtiger die personifizierte Krankheit, die unter den Hinterbliebenen neue Opfer sucht. Ebenso repräsentiert im vierten Spiele der Indianer, der *sirasu cutuaini* ruft und den letzten Mann in der Reihe zu fangen sucht, den Krankheitsgeist. Dadurch, dass man die Weise, in der der Geist die Leben-

digen ergreift, anschaulich darstellt, glaubt man verhindern zu können, dass er sie wirklich hinraffe — ein Prinzip, das in vielen Spielen, Tänzen und anderen Zeremonien der südamerikanischen Indianer hervortritt. Das Spiel mit der brennenden Baumwolle ist eine Reinigungszeremonie. Der Baumwolle selbst werden von den Indianern Zauberkräfte zugeschrieben, und die angezündete Baumwolle soll den Krankheitsstoff vertilgen und so die Hinterbliebenen vor Ansteckung schützen. Diese Vorstellung tritt noch deutlicher im Spiele mit der versteckten Nadel hervor. Spitzige Gegenstände wie Nadeln werden als Zaubermittel gegen böse Geister betrachtet. Die Nadel wird in der Urquelle der Krankheit selbst, im Leichnam, versteckt. Wenn die Indianer sie darauf hier suchen und finden, werden sie gleichsam gegen die Krankheit immunisiert. Der Branntwein, den jeder Indianer nachher zu trinken hat, ist ein weiteres Schutzmittel gegen den gefürchteten Geist. Die Indianer sind sich alles dieses wohlbewusst, indem sie sagen, dass sie in der obenerwähnten Weise spielen, »um nicht hinzusterben«.

Etwas schwerer ist es den letzten von den obengeschilderten Gebräuchen der Napoindianer zu erklären, wo die Männer, Hunde nachahmend, auf allen Vieren gehen und die Hühner töten. Ich habe keine nähere Erklärung dieses Gebrauches erhalten. Soviel ist indes klar, dass sie dabei den Toten selbst vorstellen wollen. Der Verstorbene selbst muss seine Hühner, die er an seine Verehrer wegschenken will, fangen und töten, und man scheint sich vorzustellen, dass er dabei die Gestalt von Hunden annimmt. Es dürfte in dieser Hinsicht angebracht sein an die Vorstellung der Jibaroindianer zu erinnern, nach der, wenn ein verstorbener Hausvater nicht in gebührender Weise mit Speisen verehrt wird, er sich unter anderem dadurch rächen wird, *dass er die Hühner des Hauses tötet.* Vielleicht haben die Napoindianer eine ähnliche Idee. Wenn also, wie es unter den Indianern bisweilen geschieht, die ausgehungerten Hunde die Hühner totbeissen und fressen, so wird dies der Seele eines verstorbenen Verwandten zugeschrieben. Es scheint mir wahrscheinlich, dass diese Vorstellung dem erwähnten eigentümlichen Gebrauche der Napoindianer zugrunde liegt,

und dass man deswegen den Verstorbenen die Gestalt von Hunden annehmen lässt, wenn er seine Hühner den Hinterbliebenen schenkt.

Diejenigen Jibaros, die nicht von den Canelosindianern beeinflusst sind, kennen nicht die Sitte einen verstorbenen Verwandten mit Spielen zu verehren. Nach einem Todesfalle finden freilich gewisse Zeremonien statt, die den Zweck haben den Krankheits- und Todesdämon zu bekämpfen und zu verhindern, dass ihm noch andere Mitglieder der Familie zum Opfer fallen, aber diese Zeremonien haben in der Regel nicht die Form von Spielen. Von den Jibaros am Yaupi in der Nähe von Rio Morona ist mir jedoch folgendes »Blindekuh»-Spiel erzählt worden. Am zweiten Tage nach dem Tode ist der Leichnam begraben worden. Am dritten Tage sollen die hinterbliebenen Verwandten das Haus verlassen, wie es immer unter den Jibaros gebräuchlich ist, wenn der Hausvater stirbt. Alle Sachen sind fertig in Ordnung gebracht. Ehe man fortgeht, findet die folgende Zeremonie statt. Ein altes Weib hat in einer irdenen Schale etwas Wasser mit *aji* (indianischem Pfeffer) gemischt. Alle Mitglieder der Familie sind in einem Kreise im Zimmer aufgestellt. Das alte Weib geht nun herum und spritzt jedem, auch den Kindern, etwas *aji*-Wasser in die Augen. Die starke Flüssigkeit macht die Leute für eine Weile ganz blind, indem sie ihre Augen nicht öffnen können. Die Alte geht jetzt abseits und versteckt sich in einer Ecke des Hauses oder hinter einem Pfeiler desselben, und die anderen fangen, mit den Händen umhertastend, an sie zu suchen. Wenn jemand so auf das alte Weib stösst, gibt sie die Erklärung: »Du wirst sicher der erste sein, der an dieser Krankheit stirbt.» Wenn aber nach langem Suchen keiner die Alte findet, sagt sie: »Es ist gut, kein Mitglied der Familie wird mehr an dieser Krankheit sterben. Lasst uns jetzt weggehen, damit die Krankheit (*iguánchi*, Dämon) uns nicht ergreife.» Alle ordnen sich jetzt in einer Reihe, nehmen ihre Sachen auf den Rücken und ziehen aus dem Hause weg. Das alte Weib geht zum letzten und streut Asche in die Fussstapfen der weggehenden Leute.

Die Sitte den hinterbliebenen Verwandten des Verstorbenen Tabaks- oder *aji*-Wasser in die Augen zu spritzen ist unter den Jibaros

allgemein. Diese Sitte, wie auch Räucherungen und andere Reinigungszeremonien, haben den Zweck die Lebenden gegen den Krankheitsdämon zu schützen, damit ihm nicht andere Mitglieder der Familie zum Opfer fallen. Das obenbeschriebene »Blindekuh»-Spiel scheint aber unter den erwähnten Jibaros eine vereinzelte Sitte zu sein.

Die Coloradoindianer von Sto. Domingo im ecuatorianischen Westen pflegen auch die erste Nacht nach einem Todesfalle zu durchwachen und sich dabei durch irgendein Spiel zu unterhalten. Diese Spiele sind aber nicht Würfelspiele, sondern anderer Art. Das gewöhnlichste ist das Ballspiel. Die Spielenden, die nur Männer sind und zwar eingeladene Gäste — die Verwandten des Verstorbenen spielen nicht — sind neben dem auf seinem Bette liegenden Toten in zwei Parteien geordnet. Der Ball wird von einem Manne der ersten Reihe nach der anderen Seite geworfen, und sein Gegenspieler muss ihn mit den Händen fangen. Die Colorados spielen nicht um das Eigentum des Verstorbenen oder überhaupt um irgendeinen Gewinn. Wer aber den Ball nicht fängt, muss zur Strafe den anderen Spielern Branntwein geben, der während des Spieles die ganze Nacht getrunken wird. — Das Spiel nach einem Todesfall wird von den Colorados *tensasa* genannt.

Ein anderes Spiel besteht darin, dass die Spieler, anstatt eines Balles, einander brennende Holzstücke von *palo de balsa* zuwerfen. Das Holzstück wird also von der einen Reihe nach der anderen geworfen, und der Indianer, dem es zugeworfen wird, muss es mit den Händen fangen. Gelingt ihm dies nicht, sondern fällt das Stück zu Boden, muss er die andern mit Branntwein bewirten. Dies Spiel wird *ni tensasa* (»mit Feuer spielen») genannt.

Es ist möglich, dass die Colorados, die von den Quichuas der Hochebene beeinflusst sind, auch die Sitte des Spielens nach einem Todesfall von diesen gelernt haben, aber die ursprünglichen Ideen scheinen teilweise verloren gegangen zu sein. Die Indianer sagen, sie spielen lediglich um sich zu unterhalten. Indes ist auch den Colorados die Vorstellung sehr lebendig, dass das Wachen der Verwandten absolute Pflicht ist: sie müssen die Seele des Verstorbenen (*ohkóh*) auf ihrer

letzten Reise begleiten. Während dieser Nacht einzuschlafen ist daher eine Beleidigung des Toten, der diese Vernachlässigung durch Krankheit und Tod bestrafen kann.

Übrigens ist es klar, dass wenigstens die Sitte mit brennenden Holzstücken zu spielen den Zweck hat das Haus von dem Krankheits- und Todesdämon (der Ansteckung) zu reinigen und die Hinterbliebenen gegen ihn zu schützen. Unter vielen Indianerstämmen Südamerikas wird das Feuer in ähnlicher Weise nach einem Todesfall für reinigende Zwecke benutzt.

Wenn wir die obengeschilderten Gebräuche näher untersuchen, so finden wir, dass in allen zwei oder drei bestimmte Vorstellungen wiederkehren. Einerseits will man durch die Spiele den Hingeschiedenen ehren, indem man ihn auf seiner letzten Reise begleitet und ihn selbst über seine wertvollste Hinterlassenschaft, seine Haustiere, disponieren lässt, oft in der ausgesprochenen Hoffnung dass er dafür, kraft seiner übernatürlichen Macht, die Verwandten belohne. Anderseits ist der Zweck der Spiele oft die hinterbliebenen Verwandten gegen den Krankheits- und Todesdämon zu schützen, der ein Mitglied der Familie hingerafft hat und der, wie man vermutet, unter den Lebenden neue Opfer sucht. Diese letztere Vorstellung muss etwas näher erörtet werden. Um die Bestattungsgebräuche der primitiven Völker vollständig zu verstehen, ist es notwendig wenigstens theoretisch zwischen zwei verschiedenen Klassen von Geistern zu unterscheiden, auf die sich diese Gebräuche beziehen: *der Seele des Toten* und *dem bösen Dämon, der den Tod des Verwandten verursacht hat* und auch für die Hinterbliebenen eine Gefahr ist. Nach indianischem Glauben beruhen ja die meisten Krankheits- und Todesfälle auf einem bösen Geist, der in den Körper des Patienten eingedrungen ist. Wenn der Dämon seine Zerstörungsarbeit im Körper vollendet hat, stirbt der Patient. Nach dem Tode bleibt aber der Dämon im toten Körper, sucht auch von der Seele des Verstorbenen Besitz zu ergreifen und wird von den Lebenden oft mit dieser letzteren identifiziert. Diese Vorstellung er-

klärt eine Tatsache, für die die Ethnologen oft allerlei rein »psychologische» Erklärungen vorgebracht haben, nämlich, dass die Toten am meisten als gegen die Lebenden übelgestimmte Rachegeister vorgestellt werden, auch wenn sie vielleicht im Leben geliebt gewesen sind. Dies beruht darauf, dass der Tote, d. h. seine Seele, einem fremden todbringenden Dämon zum Opfer gefallen ist, der die Seele selbst in einen Dämon zu verwandeln sucht. Je zauberkräftiger ein Mensch im Leben gewesen ist, desto mehr wird er gewöhnlich nach dem Tode gefürchtet, weil der fremde Dämon von dieser Zauberkraft Besitz ergriffen hat. Darum werden besonders alte Leute und Zauberärzte nach dem Tode als böse Geister gefürchtet. Nur wenn man diese Vorstellung kennt, kann man eine Menge anscheinend widersprechender Bestattungsgebräuche der Indianer erklären. — Wenn auch die Seele des Toten oft mit dem Krankheits- und Todesdämon identifiziert wird, so machen die Indianer bisweilen auch zwischen ihnen einen relativen Unterschied. So beziehen sich von den obenerwähnten Trauerzeremonien einige vorwiegend auf die Seele des Verstorbenen, andere vorwiegend auf den todbringenden Dämon. Wenn man z. B. um den Leichnam Speise legt, und wenn man mit dem Würfel spielt, so denkt man nur an die Seele des verstorbenen Verwandten, den man im Leben geliebt hat und dem man nach dem Tode den gebührenden Kultus widmet. Dagegen, wenn die Augen der hinterbliebenen Verwandten mit Tabaks- oder Pfefferwasser bespritzt werden, wenn man »Blindekuh», mit Nadeln, mit brennender Baumwolle oder brennenden Holzstücken spielt, so haben solche Gebräuche offenbar nur auf den bösen Krankheitsdämon Beziehung, der noch neue Opfer suchend unter den Lebenden haust. Ihr Zweck ist, wie wir sagen würden, die Hinterbliebenen gegen die Versteckung zu schützen. Von primitiven Leuten wird aber diese Versteckung immer personifiziert, d. h. in einen Geist verwandelt.

* * *

Ganz anderer Art als die oben erwähnten Spiele ist das zeremonielle Hasardspiel, das ich von den Indianerstämmen des bolivianischen Gran Chaco aufgezeichnet habe, und das ebenfalls hier erwähnt werden mag. Ich selbst habe es nur unter den Chorotis beobachtet, aber nach Nordenskiöld soll es in etwas verschiedenen Variationen auch unter den Ashluslay, Mataco, Toba, Tapiete, Chiriguano und Chané vorkommen[1]. Die Spieltermini sind auch im Chaco so zu sagen international und von Quichua Ursprung, woraus man schliessen kann, dass die Chacostämme wenigstens die Hauptidee des Spieles von den Quichuas entlehnt haben.

Das Spiel wird von den Chorotis *chuke* (= Quichua *chunka*, »zehn») genannt. Die Würfel bestehen aus vier Holzstücken, die auf der einen

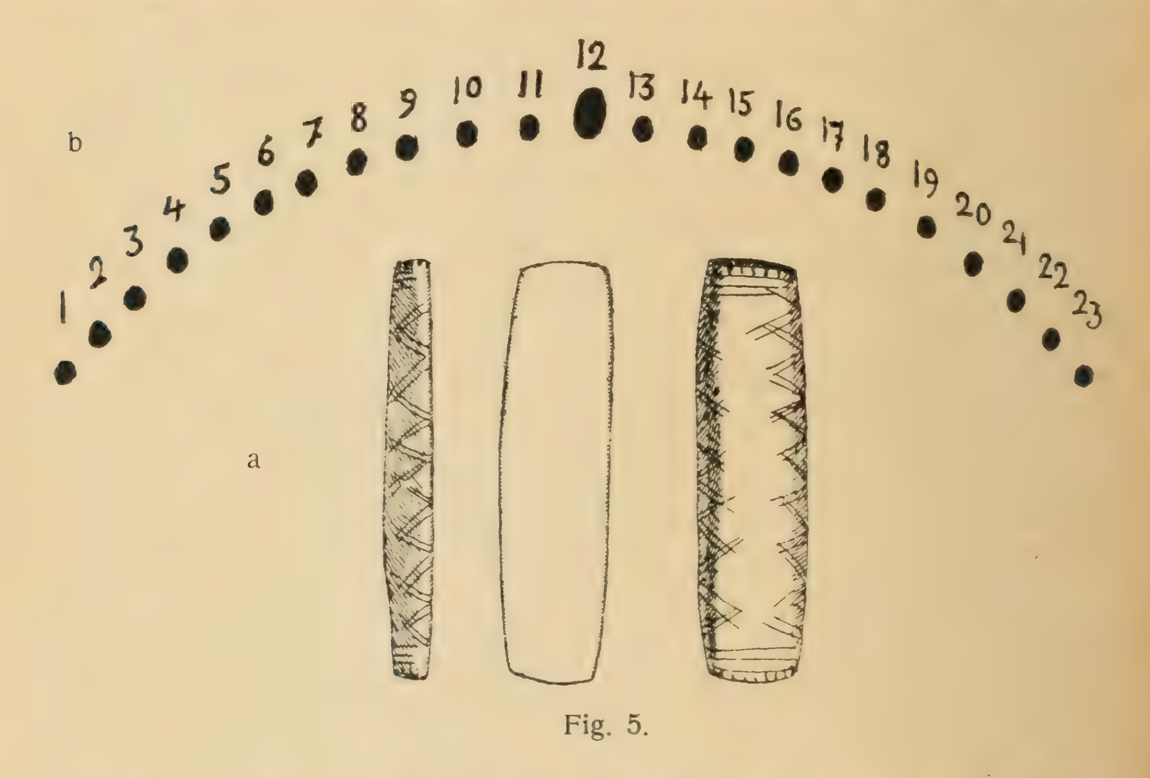



Fig. 5.

Seite konvex, auf der andern ganz plan sind (Fig. 5, a). Die konvexe Seite ist bisweilen mit gewissen eingeritzten Mustern ornamentiert.

Der Spieler nimmt zwei von diesen Würfeln in jede Hand, wirft sie

[1] Nordenskiöld hat schon im 1910 in *Zeitschrift f. Ethnologie* dies Spiel beschrieben, hat aber seine zeremonielle oder zauberische Bedeutung verkannt.

vorsichtig gegeneinander und lässt sie zu Boden fallen. Die Stellung, die sie dabei annehmen, bestimmt den Wert des Wurfes. Die Points werden folgendermasse gerechnet:

4 konvexe Seiten nach oben gilt 4 (dies wird *taúva* genannt)
3 » » » » » 0 (*lahipa*, »nichts»)
2 » » » » » 1 (*chuke*)
1 » » » » » 0
0 » » » » » 2 (*kimä*).

Der Spieltisch wird auf den Boden gezeichnet und besteht aus einer halbmondförmigen Reihe seichter Gruben, der Anzahl nach 23 (Fig. 5, b). Die Zahlen 1 und 23 bezeichnen die Ausgangspunkte oder »Häuser» der Spieler. In eine jede dieser Gruben steckt jeder Spieler zu Beginn des Spieles ein Stöckchen oder einen Pfeil. In 2—11 und 13—22 werden aus kleinen Holzstücken oder Maiskolben bestehende Spielmarken gelegt, die »Schafe» genannt werden. Die Grube Nr. 12 ist leer und etwas grösser als die übrigen. Diese wird der »See» oder »Fluss» genannt, und der Spieler, der dorthin kommt, wird »ertränkt».

Die Spieler sind 2, 4, 6 oder 8. Nehmen wir den Fall, dass sie nur zwei sind, A und B, so wird das Spiel folgendermassen gespielt. Beginnt A und wirft z. B. 2, so steckt er seinen Pfeil in die zweite Grube von der aus gerechnet, wo er sich befindet, d. h. in Nr. 3. Er wiederholt seinen Wurf, wirft z. B. 1, und steckt dann seinen Pfeil in Nr. 4, usw. A fährt so lange fort bis er 0 wirft, wonach B beginnt und so lange fortfährt, bis er endlich 0 wirft. B geht dabei von Nr. 23 aus und schreitet rückwärts fort. Wenn irgendeiner von den Spielern über den »Fluss» (12) kommt und in eine von den Gruben seines Gegners gerät, hat er das Recht dessen Spielmarke herauszuschlagen. Es gilt nun zuerst alle Spielmarken auf der Seite des Gegners herauszuschlagen, wobei man von dem einen Ende der Grubenreihe nach dem anderen und wieder zurück schreitet. Wenn es einem Spieler gelingt seinen Pfeil in eine Grube zu stecken, wo der Gegner gerade seinen Pfeil hat

so wird der letzte »getötet» (herausgeschlagen) und muss wieder von vorn anfangen. Jeder Spieler sucht alle Spielmarken des Gegners und zuletzt auch seinen Markierpfeil herauszuschlagen. Gelingt dies, so hat man gewonnen. Kommt jemand während des Spieles auf 12, so wird er »ertränkt» und verliert seinen Wurf, und gelingt es ihm nicht mit dem folgenden Wurf von dort wegzukommen, indem er 0 wirft, so muss er zu der dem »Hause» nächstgelegenen Grube, wo er noch eine Spielmarke (ein »Schaf») hat, zurückkehren.

Doppeln ist immer mit dem *chuke*-Spiele verbunden, und die verlorenen Einsätze — die in einem Halsband, einem Hemd, ein paar Hosen oder irgendeinem anderen wertvollen Gegenstand bestehen — werden immer gewissenhaft bezahlt wie wirkliche Ehrenschulden.

Was mir mit Hinsicht auf das *chuke*-Spiel besonders auffiel, war die Tatsache, dass es wenigstens von den Choroti nur zu einer gewissen Zeit des Jahres gespielt wurde, und zwar im Monat März, wo die Regenzeit in Chaco aufhört und die Trockenzeit oder der »Winter» anfängt. Dann ging es auf einmal los. In allen Dörfern wurden *chuke*-Würfel geschnitten und das Spiel jeden Tag stundenlang, bisweilen von Morgen bis zum späten Abend, gespielt. Schon dies schien mir anzudeuten, dass mit diesem Spiele irgendwelche mystischen Vorstellungen verbunden waren. Ausserdem wurde immer in sehr intensivem, fast nervösem Tempo gespielt, und die Resultate jedes Wurfes — ob es nun *tauva*, *chuke* oder *kimä* war — wurden jedesmal mit lauter Stimme, die weit umher gehört werden konnte, ausgerufen.

Die Choroti erklärten mir auch ausdrücklich, dass sie das *chuke*-Spiel nur zu Anfang des »Winters» spielen, wenn der Algarobo und andere essbare Früchte des Waldes knapp werden. Für die Chacoindianer beginnt dann eine Periode, wo sie oft einen harten Kampf ums Dasein zu bestehen haben. Das Spielen soll nun die Wirkung haben *die Früchte zu vermehren und die Indianer überhaupt wohlhabend zu machen.* Dies wird dadurch bewirkt, dass es unter den Spielern immer irgendeinen oder einige gibt, die gewinnen, was in mystischer Weise *allen* zugute kommt.

Dies ist alles, was ich von den Choroti selbst hinsichtlich der Bedeutung des *chuke*-Spieles erfahren habe. Wenn ich aber jetzt dieses Spiel mit den oben beschriebenen zeremoniellen Spielen vergleiche, kommt mir der Gedanke, dass auch mit dem ersten dieselbe sonderbare Vorstellung verbunden sein muss, die für die letzteren charakteristisch ist. Es steht ausser Zweifel, dass auch das *chuke*-Spiel vom indianischen Standpunkt aus kein wirkliches Hasardspiel ist. Sicher ist es irgendein Geist — mag es der *mohsek* sein, der nach dem Glauben der Choroti den Algarobo und andere Früchte beseelt, oder irgendein anderer Geist — der die Holzstücke, die als Würfel dienen, in der einen oder der anderen Weise stellt, jenachdem die Spieler seine Gunst geniessen oder nicht. Das Prinzip des Gewinnens wäre also dasselbe wie im *huairu-* (*huairitu-*) Spiele, d. h. eine übernatürliche oder göttliche Macht, und der zauberische oder religiöse Charakter des ganzen Spieles würde erklärlicher erscheinen. Ich bedaure, dass ich diese Sache nicht unter den Choroti selbst näher untersucht habe, aber meine Hypothese ist doch aller Wahrscheinlichkeit nach richtig.

Dass das *chuke*-Spiel der Chacoindianer aus inkaischem Einfluss zu erklären ist, wie Nordenskiöld[1] meint, ist ohne Zweifel in der Hauptsache richtig und geht auch aus dem Namen *chuke* (= *chunka*, »zehn») hervor. Jedoch glaube ich nicht, dass die Inkas jemals ein ganz gleiches Spiel gehabt haben, und Nordenskiöld geht entschieden zu weit, wenn er die Verwendung einiger auf der Hochebene der Anden bei archäologischen Grabungen gefundenen Spieltische aus dem *chuke*-Spiele der Chacoindianer zu erklären sucht[2]. Die Chacoindianer haben vermutlich nur die mit dem Spiele verknüpften Hauptideen nebst der Terminologie den westlichen Kulturvölkern entlehnt und selbst gewissermassen eine neue Anwendung derselben erfunden. Unter den alten Inkas scheinen alle zeremoniellen Spiele mit dem *Totenkultus* verbunden gewesen zu sein, eine Idee, die den Chacoindianern ganz

---

[1] Siehe seinen Aufsatz »Spieltische aus Peru und Ecuador», *Zeitschrift f. Ethnologie*, Heft 2 u. 3. 1918, p. 169.

[2] Nordenskiöld, *loc. cit.*

fremd ist. Weiter scheinen die Inkas nur *transportable* Spieltische gehabt zu haben, während die Chacoindianer ihren Spieltisch jedesmal auf den Erdboden zeichnen. — Als die primitiven Indianer aus dem Innern mit den hochstehenden Völkern des Westens in Berührung kamen, lernten sie unter diesen ein Spiel kennen, dem die merkwürdige Eigenschaft zugeschrieben wurde, dass es die Felder fruchtbar mache und eine reiche Ernte bewirke. Vermutlich ist es gerade diese *praktische* Bedeutung des Spieles gewesen, die auf die primitiven Leute Eindruck gemacht und sie dazu bewogen hat ein ähnliches Spiel oder ähnliche Spiele wie diejenigen, die sie unter den Inkas gefunden haben, zu erfinden und ihnen eine ähnliche zauberische Wirkungskraft beizulegen. Wie in vielen anderen Fällen, wo verschiedene niedere Kulturen miteinander in Berührung gekommen sind, handelt es sich hier nur um eine relative, nicht um eine absolute Entlehnung der Ideen und Gebräuche.

---





